N° 41 BIMESTRIEL 22 F

ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE

ECHECS
POUR LE MEILLEUR DES K

FAUT-IL BRULER TRIVIAL PURSUIT ?

CASSE-TETE
PROBLEMES IMPOSSIBLES

MICRO
LES SUPER-JEUX DE DEMAIN





LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. : 93.87.19.70 - 06600 ANTIBES : LE DAMIER 69, Boulevard Wilson - 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. 91.54.02.14 - 16000 ANGOULEME : FARANDOLE place de l'Eperon Tél. : 45.95.47.25 - 26000 VALENCE : MOI-JEUX 39, rue Bouffier Tél. : 75.43.49.02 -30000 NIMES : LA VOUIVRE 7, rue des Marchands - 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE Relais Jeux Descartes 14-16, rue Fonvielle Tél. : 61.23.73.88 -33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. : 56.52.33.46 - 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillerie Tél. : 67.60.52.78 - 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. : 47.66.60.36 - 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25 bis, cours Berriat Tél. : 76.87.93.81 - 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE-CACHE 23, avenue de la Libération Tél. : 77.32.46.25 -44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques Rousseau Tél. : 40.73.00.25 - 45000 ORLEANS : EURÉKA Galerie du Châtelet Tél. : 38.53.23.62 - 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. : 83.40.07.44 - 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. : 97.64.36.22 - 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. : 87.33.19.51 - 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. : 20.54.01.80 -63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. : 73.93.44.55 - 64100 BAYONNE : FALINE JOUETS 11, rue Jacques-Laffite Tél. : 59.59.03.86 -66000 PERPIGNAN : HOBBY GAMES 29, quai Vauban Tél. : 68.51.83.00 - 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. : 88.32.65.35 -69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. : 78.37.75.94 - 71000 MACON : JEUNE FRANCE 108, rue Carnot Tél. 85.38.33.41 - 74000 ANNECY : NEURONES rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. : 50.51.58.70 - 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél. : 50.92.53.17 -75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche 40, rue des Ecoles Tél. : (1) 43.26.79.83 - 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite 15, rue Montalivet Tél. : (1) 42.65.28.53 - 76000 ROUEN : ECHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. : 35.71.04.72 - 76600 LE HAVRE : AU CLERC DE DUNE 92, rue du Docteur-Vigne Tél. : 35.41.71.91 - 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. : 94.62.14.45 - 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. : 90.82.58.10 - 86000 POITIERS : LE MAGICIEN RIEUR 5, rue du Chaudron-d'Or Tél. : 49.88.13.92 - 94210 LA VARENNE-SAINT-HILAIRE : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire 93, avenue du Bac Tél. : (1) 42.83.52.23 -1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. : 41.22.34.25.76



OUEZ, & REJOUEZ

Nº 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane,** 2 joueurs, wargame.

Nº 31 **NOUVELLE FORMULE.** Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shopping,** 2, 3 ou 4 joueurs.

Nº 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes,** 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

Nº 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures!** 2 à 4 joueurs, stratégique.

Nº 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - Jeu de rôle. **Succession,** 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

Nº 35 Les jeux sur minitel. Les meilleurs logiciels d'échecs au banc d'essai. **Les sales mômes,** 2 à 4 joueurs. Jeu de parcours.

Nº 36 Le guide de tous les jeux. Karpov-Kasparov : toutes les parties du match. **Europaia 2012,** 2 à 6 joueurs. Jeu d'alliances.

Nº 37 Les jeux de blocages. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

Nº 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

Nº 39 Une aventure géante : 10 pages de labyrinthes d'enfer. **Main basse sur la ville,** simulation, 2 à 4 joueurs.

Nº 40 A quoi jouent nos hommes politiques? Mega : un scénario inédit. **Mimicry,** 2 à 4 joueurs, simulation.

Dans tous les numéros de JEUX & STRATEGIE, retrouvez un grand jeu complet en encart, Jeux & casse-tête, J & S Micro et tous les grands classiques comme les échecs, le bridge ou le go.

MEGA, un grand jeu de rôle signé J & S et prêt à jouer : **25 F.**

COFFRET COLLECTION : les 6 numéros de l'année dans leur coffret : **120 F.** Années disponibles 85, 84, 83, 82.

Les anciens numéros de JEUX & STRATEGIE sont également disponibles à l'unité, au prix de 22 F.
COFFRET, reliure pour classer 6 numéros : **55 F.**

BON DE COMMANDE

A retourner paiement joint à EXCELSIOR PUBLICATIONS
5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....

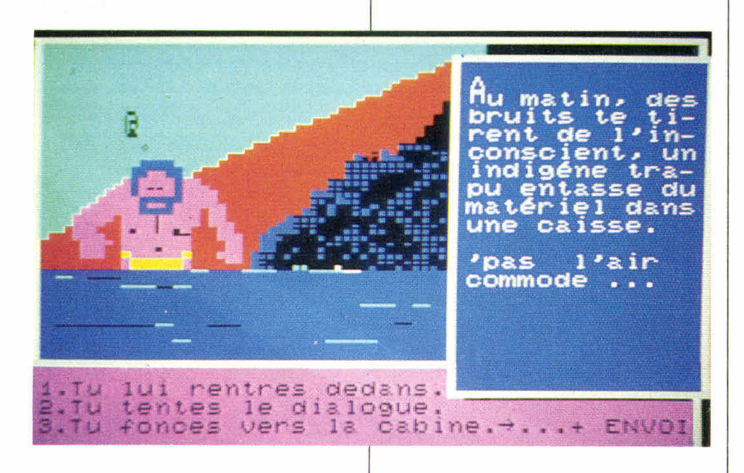
Soit.......... numéros à **22 F** l'un franco (étranger 28 F)

- Hors Série "MEGA" : .... à **25 F** franco (étranger 30 F).
- Coffret reliure .... à **55 F** franco (étranger 60 F) nouveau format.
- Coffret reliure .... à **48 F** franco (étranger 55 F) **(Ancien format).**
- Coffret complet année ☐ 85, ☐ 84, ☐ 83, ☐ 82 à **120 F** l'un franco (étranger 140 F).

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international.

LE JOURNAL DE JESSIE



TAPEZ JESSIE !

Il commence à être beau, mon serveur télématique, non?
Vive l'aventure! Avec seulement quelques mois de retard. Vous pouvez enfin partir sur la piste du Trésor des Atlantes. Pour allécher ceux qui n'ont pas encore essayé, voici quelques photos en couleurs. C'est beau, non? Mais au fait, j'aimerais bien savoir ce que vous en pensez, de ce jeu. N'hésitez pas à m'envoyer vos commentaires. Ça m'intéresse d'autant plus que je travaille déjà sur la suite.
N.B: Si vous êtes vraiment coincés à un moment quelconque du jeu, n'oubliez pas que vous pouvez lancer un SOS dans la rubrique Help Aventure (HA).

LES ÉCHECS

Avez-vous tous vu que je vous avais préparé un super système de jeux d'échecs à distance? En tout cas, j'ai remarqué que certains d'entre vous ne savaient pas comment "entrer dans la danse". C'est pourtant pas compliqué! Tout est expliqué !
Il vous faut évidemment d'abord trouver un adversaire (lisez les P.A, de la rubrique "jouez contre un jessiteliste", passez-en une, draguez sur la messagerie...). Ensuite, pour commencer une partie, il faut qu'un joueur envoie un message à un autre. Et c'est ce dernier qui jouera le premier coup!
Exemple:
Vous rencontrez Kasparov dans le métro. Vous lui demandez s'il veut faire une partie avec vous sur Jessie. Evidemment, il est très intéressé! Vous convenez de vos pseudos. Lui sera KASPA 75 et vous TOTO 92. Vous rentrez vite chez vous, branchez votre Minitel, faites le 36 15 et tapez sur votre Minitel *JESSIE* puis dans l'ordre:

EC (échecs)

3 (jouez contre un jessitéliste)

TOTO 92

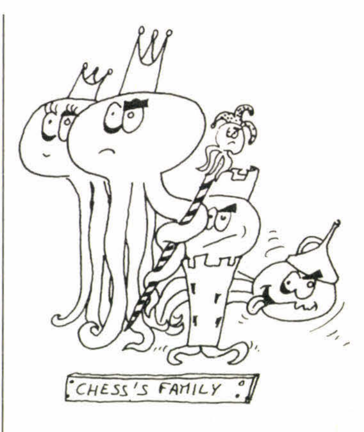
XXX (votre code secret. La première fois, inventez-le, ensuite essayez de vous en souvenir!)

1 (jouez contre un jessitéliste/Pour jouer...)

1 (contactez vos partenaires)
KASPA 75 (attention, vous ne pouvez vous adresser qu'à un correspondant ayant déjà consulté la rubrique "échecs". Vous pouvez en consulter l'annuaire. Dans notre exemple, nous supposons que Kasparov est un habitué.)

VAS-Y PATATE (c'est votre délicat message).

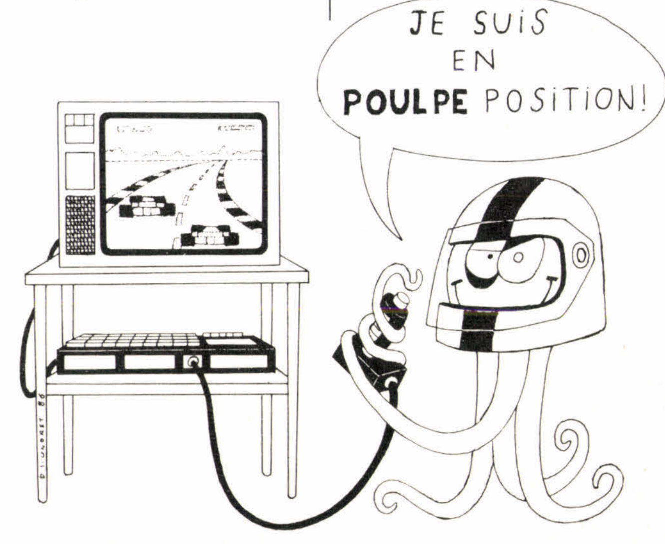
Et c'est tout! Vous n'avez plus qu'à attendre. La prochaine fois que Kasparov ira voir dans "jouez contre un jessitéliste/Pour jouer", il verra qu'il a un message. Il devra alors taper *2* (répondez aux coups de vos adversaires). Il lira votre message puis tapera *R* pour y répondre.
Apparaîtra alors un magnifique échiquier. Il jouera son premier coup puis pourra vous envoyer un message. Quand vous vous contacterez, vous lirez son message, découvrirez son coup, jouerez le vôtre, enverrez un message... et ainsi de suite.



Ça peut paraître compliqué comme ça, mais il n'y a en fait qu'à suivre les instructions. Et comme vous n'en manquez certes pas, ça ne devrait pas vous poser de problème!

PION D'OR !

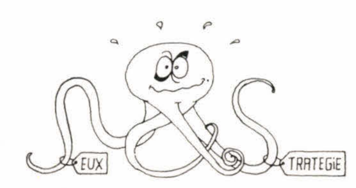
Eh, dites donc, petits génies créateurs! J'espère que vous n'avez pas oublié d'envoyer la maquette de votre dernier chef-d'oeuvre au Concours d'Inventeurs de Boulogne! Je vous rappelle encore une fois que c'est là qu'est décerné mon prestigieux Pion d'Or!
Enfin, dépêchez-vous, vous avez jusqu'au 31 octobre pour envoyer (ou déposer) votre projet au Centre culturel de La Belle-Feuille, 22, rue de la Belle-Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt.
Vous devez savoir que trois "Pions d'Or" ont déjà été édités: *Ascension, Fief* et *le Gang des Traction-Avant.* Et (chut, c'est encore un secret) le lauréat de l'année dernière, *Armada,* devrait bientôt être disponible dans votre boutique habituelle. Alors, pourquoi pas votre jeu?



LOTO-ROUTE

Je vous rappelle le petit problème posé. Trouvez 4 nombres (à un chiffre) qui permettent, grâce aux seules opérations arithmétiques élémentaires, d'obtenir la plus longue suite possible d'entiers naturels.

Vous avez été nombreux à vous creuser la tête. Mais le meilleur score a été obtenu (et de loin !) par Chuyen Nguyen Lieu, d'Aulnay-sous-Bois. En effet, avec 3, 5, 7 et 8 il a obtenu tous les entiers de 1 à 65. Bravo ! Je vous laisse le soin de vérifier !



A SUIVRE...

Oh la la, vous vous êtes mis sérieusement au boulot. Je croule sous le courrier.

- Deux problèmes nous ont vraiment accrochés :

« *Si je prends un jeu de dominos classiques, combien y-a-t-il de manières différentes d'aligner 7 dominos en respectant la règle ?* », et « *Combien de grilles de loto dois-je jouer pour être certaine d'en avoir au moins une qui gagne quelque chose, c'est-à-dire qui comporte au moins 3 bon numéros ?* »

Je suis en train de potasser votre courrier pour préparer la réponse correcte à ces deux questions. Promis, vous l'aurez dans le prochain numéro.

A part ça, ce genre de problèmes m'intéresse. N'hésitez pas à m'en envoyer d'autres.

- Faites vos jeux. J'ai déjà reçu des propositions intéressantes. J'étudie ça. Mais il me manque des petits jeux à règle très courte. Ah, je sais que c'est plus difficile. Mais enfin, vous pourriez faire un petit effort !

LE CINQUIEME ?

Un petit casse-tête proposé par Vincent Mottier de Morges en Suisse. « *Vous avez une feuille de papier carrée. Vous ne disposez que d'une paire de ciseaux. Découpez un carré dont la surface est le cinquième de la surface de la feuille.* »

(Solution dans le prochain numéro.) Oui, je sais. Les amateurs de casse-tête me feront remarquer que ce n'est pas nouveau. Mais avouez que, lorsqu'on ne connaît pas, ce problème est assez étonnant !

Mais que ça ne vous encourage pas à m'envoyer des trucs que vous avez déjà vus ailleurs. Il faut tout de même un peu se creuser la tête pour mériter une publication dans mon journal !

ENTRE GENS DE MER...

Pierre-Henry Ladane est marin. C'est à bord de la corvette *Montcalm,* en pleine Méditerranée, qu'il nous a concocté ce cryptarithme, pas trop difficile, mais très original.

ONZE + UN + ZERO = DOUZE

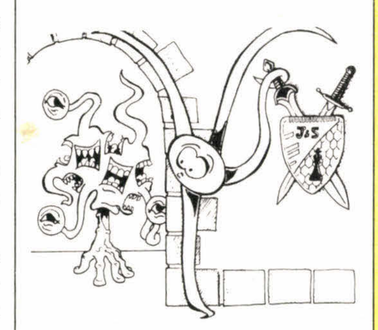
Puisque TREIZE est un nombre premier, combien vaut DIX ?

Evidemment, comme d'habitude, chaque lettre différente représente un chiffre différent.

Tiens, je ne vous donnerai la solution que dans le prochain numéro.

HEUREUX !

Toux ceux dont le nom est cité dans ces pages, pour avoir signé un dessin ou un casse-tête, gagnent un abonnement d'un an à *J&S*.



TROUVEZ MOI DES COPAINS !

Oui, je sais, je suis votre petite mascotte préférée. Et personne ne me remplacera jamais dans vos coeurs. Je le vois bien quand vous me dessinez. Mais vous pourriez quand même m'offrir un peu de compagnie. N'hésitez pas à m'inventer une famille ou des amis. Mais bien sûr, sans oublier que, en bonne petite pieuvre sage, je vis sous les mers.

SOMMAIRE 41

JEUX & JOUEURS

STRATEGIES

LUDOTHEQUE

CASSE-TETE

MICRO

Photo de couverture :
Miltos Toscas, Galerie 27

ECHECS MIRALLES ET RENET COVAINQUEURS A EPINAL

Le suspense reste entier, après le tournoi d'Epinal, pour le titre de champion de France d'Echecs... Rendez-vous est donc pris en octobre.

Un match de départage sera nécessaire pour désigner le champion de France 1986. Transportant de ville en ville leur chapiteau, les championnats de France avaient cette année élu domicile, pour leur 60ᵉ édition, à Epinal, et regroupaient 533 participants. Trois ans après le rendez-vous de Belfort (1983), le tournoi « National » était à nouveau scindé en deux groupes, afin de permettre un « toutes rondes » entre les seize meilleurs joueurs, et donc de qualifier avec plus de sûreté nos futurs représentants aux « Zonaux » (première étape du prochain cycle du championnat du monde- 2 places) et aux Olympiades d'Abû Dhabî (décembre 1986-2 ou 3 places).

National I (du 15 au 30 août).
Gilles Miralles, qui avait déjà accompli une norme de G.M.I à Cannes en février (1), mena pratiquement de bout en bout, possédant jusqu'à 2,5 points d'avance (!) après la 10ᵉ ronde, puis se fit remonter demi-point par demi-point par notre autre jeune espoir, Olivier Renet, qui terminait sur les chapeaux de roue. Ils se retrouvent finalement à égalité et se rencontreront, toujours à Epinal, du 15 au 18 octobre pour un match de départage en quatre parties. Monsieur le Ministre Philippe Seguin, maire d'Epinal, aura donc à procéder à une seconde distribution des prix ! Le niveau du jeu pratiqué fut intéressant sans être excellent, gâché par de très nombreuses gaffes qui semblent témoigner de l'émotivité et du manque d'expérience des jeunes compétiteurs. Les « zeitnots » furent nombreux, toujours spectaculaires et souvent dramatiques (Andruet, Manouck, Santo-Roman...). Pour la première fois une norme de M.I était possible (10,5 points). Enfin, chacun regrettera le forfait en milieu de tournoi de Jean-Luc Seret, triple champion de France, pour cause de maladie, ce qui « endeuilla » le tournoi.

Miralles et Renet, covainqueurs !

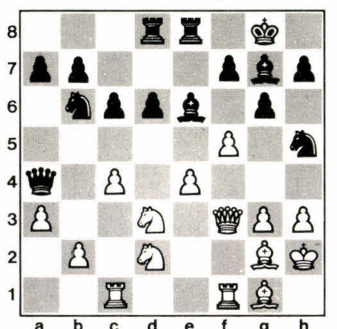
Catherine Jaeg

Résultats :
1-2 M.I. Miralles (Cannes) et M.I Renet (Paris) : 10,5 points sur 15 possibles
3. M.I Andruet (Paris) : 10 points
4. M.I Giffard (Paris) : 9 points
5-6. Belkhodja (Paris) et M.I Sharif (Strasbourg) : 8,5 points
7-9. Bernard (Paris), Birmingham (Paris) et Grimberg (Paris) : 8 points
10. Adrian (Metz) : 7,5 points
11. Cerisier (Rouen) : 7 points
12. M.I Santo-Roman (Toulouse) : 6,5 points
13. M.I Manouck (Paris) : 5,5 points
14. Meinsohn (Lyon) : 4,5 points
15. M.I Seret (Rouen) : 4 points (sur 10 parties jouées)
16. Kirsch (Metz) : 4 points

National II (du 19 au 30 août).
Les jeunes loups se taillent la part du... lion, excepté le benjamin Joël Lautier (13 ans !) qui venait pourtant de conquérir, en Amérique du Sud, le titre de champion du monde des moins de 14 ans.
Résultats :
1. Koch : 8 points sur 11 possibles
2. Degraeve : 7,5 points
3-6. Apicella, Abravanel, Dubois, Kappler : 6,5 points.
L'Accession Classique voyait la victoire de Jean-Luc Roos devant Lécuyer, et l'Open était remporté par Bernard Thébault.
Cette année, on regrette que la Fédération française interdise les ordinateurs lors des tournois !
Nous avons retenu, lors de ce championnat les 8ᵉ et 11ᵉ rondes.
Blancs : Gilles Miralles ; Noirs : Slim Belkhodja

Défense Est-Indienne

1. d4, Cf6 ; 2. c4, d6 ; 3. Cf3, g6 ; 4. g3, Fg7 ; 5. Fg2, 0-0 ; 6. 0-0, Cbd7 ; 7. Cc3, e5 ; 8. e4, c6 ; 9. h3, Da5
(la sortie de la Dame en b6 est également très usitée) ;
10. Fe3, e×d4 ; 11. C×d4, Ce5 ; 12. Cb3, Dc7 ; 13. Cd2, Fe6 ; 14. De2
(c4 étant protégé, les Blancs menacent 15. f4, Ced7 ; 16. f5)
14... Ced7 ; 15. Tac1, Tfe8 ; 16. Rh2, Da5 ; 17. f4, Cb6 ; 18. a3, Tad8 ; 19. Fg1, Da6 ; 20. Ca2, Fc8 ; 21. Cb4, Da4 ; 22. Df3, Ch5
(attaque b2 et pose un petit piège : 23. g4 ? ?, C×f4 ; 24. D×f4 ? ?, Fe5) ;
23. Cd3, Fe6 ; 24. f5 !
(soudain la phalange de Pions blancs se met en marche. 24... F×c4 ? ? ; 25. C×c4, C×c4 ; 26. f×g6, f×g6 ; 27. Df7+ et 28. D×c4)



24... Fc8 ; 25. g4, Cf6 ; 26. e5 !, Cfd7
(26... d×e5 perd la Dame : 27. Cc5, Da5 ; 28. Cdb3) ;
27. e×d6, Ce5 ; 28. C×e5, F×e5+ ; 29. Rh1, g×f5
(sinon ce sont les Blancs qui ouvrent la colonne f, avec, à la clé, un échec meurtrier en f7) ;
30. g×f5, F×b2
(sur une prise en d6, le Cavalier arrive en e4 avec un effet décisif) ;
31. Dg4+, Fg7
(ou 31... Rf8 [h8] ; 32. Fd4[+], F×d4 ; 33. D×d4[+], Rg8 ; 34. Tc3, etc.)

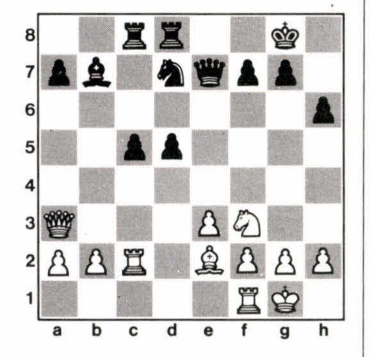
Koch, vainqueur du National II



Catherine Jaeg

(1) Voir J&S n° 38.

32. Fd4, f6
(la fin est forcée) ;
33. F×f6, Td7 ; 34. Tce1, Tf8 ; 35. Te7 ;
Abandon.
Blancs : Olivier Renet, Noirs : Marc Santo-Roman
Gambit de la Dame
1. d4, d5 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fe7 ; 4. Cf3, Cf6 ; 5. Fg5, h6 ; 6. Fh4, 0-0 ; 7. e3, b6 ; 8. Fe2, Fb7 ; 9. F×f6, F×f6 ; 10. c×d5, e×d5 ; 11. 0-0, De7 ; 12. Db3, Td8 ; 13. Tad1, c5
(13... c6 est plus prudent mais n'empêche pas les Blancs de prendre l'avantage après 14. Tfe1, Cd7 ; 15. Ff1, Cf8 ; 16. e4 !) ;
14. d×c5, F×c3
(sinon d5 tombe) ;
15. D×c3, b×c5 ; 16. Tc1, Cd7 ; 17. Tc2, Tac8 ; 18. Da3 !
(un clouage du Pion c5 thématique dans cette variante ; les Blancs vont s'acharner contre le pion c5, avant de le gagner grâce à leur 23e coup)
18... Tc7 ; 19. Tfc1, Tdc8 ; 20. Cd4 !



(simple mais terriblement efficace : le Cavalier occupe un poste dominant, menace d'une incursion en b5 et libère la diagonale d1-h5 au profit du Fou)
20... a6 ; 21. Fg4
(gagne le Pion d5 !)
21... Rh7 ; 22. h3, De5 ; 23. Ff5+, g6 ; 24. F×d7, T×d7 ; 25. T×c5, Te8 ; 26. Dc3, Tee7 ; 27. b4
Abandon.

M. B.

PETIT LAUTIER DEVIENDRA GRAND...

Un champion du monde aux Championnats de France à Epinal, c'est un événement ! D'autant que ce champion du monde est français et qu'il n'a que treize ans. En juillet dernier à Porto-Rico, au Championnat du monde des moins de quatorze ans, la bonne surprise s'appelait Joël Lautier.

Acquis avec une remarquable facilité, ce titre de champion du monde ne semble pas impressionner Joël Lautier outre mesure.

Ce titre, si l'on en croit Joël Lautier, n'est qu'une simple étape dans les objectifs qu'il s'est fixés. Un itinéraire balisé avec le même calme et la même précision redoutable qui caractérise son jeu : Maître International dans deux ou trois ans, puis Grand Maître et enfin... champion du monde ! Kasparov et Karpov n'ont plus qu'à bien se tenir.

En attendant, l'objectif de Joël à Epinal était de remporter le National II. Pas si facile que ça, quand on a toute la pression de son nouveau titre sur les épaules et que l'on devient, malgré ses treize ans, « l'homme » à abattre.

Si la Fédération soviétique accepte, Joël Lautier partira l'année prochaine en URSS, afin de se perfectionner, un ou deux ans, auprès des Grands Maîtres soviétiques. C'est à ce prix, peut-être, que Petit Lautier deviendra grand.

T.P.


Caherine Jaeg

Joël Lautier, champion du monde.

BRIDGE :

CHAMPIONNAT DU MONDE

Le championnat du monde, qui débute le 13 septembre à Miami, se poursuivra jusqu'au 27 septembre. Nous vous en parlerons dans notre prochain numéro.

LES MEILLEURES DONNES DE L'ANNEE

Le Concours Martell de la meilleure donne de l'année, auquel s'associe pour la première fois le Club Méditerranée, décernera trois prix : prix de la meilleure donne, prix de la meilleure défense et prix de la plus belle donne dans sa simplicité. Trois chèques de 2 500 F et trois séjours au Club récompenseront les lauréats. Pour participer à ce concours qui se clôturera le 31 décembre, les bridgeurs doivent envoyer leurs donnes à : Jean-François Hesse, Cognac Martell, 88, avenue Victor Hugo, 75116 Paris. Sans oublier leurs noms, adresses et numéros de téléphone.

SUR VOTRE AGENDA

- Les 27 et 28 septembre : Tonnerre de Brest, 2e Festival de B.D. à Brest.
- Les 27 et 28 septembre : Games Day 86, à Londres au Royal Horticultural Society Hall, Greycoat Street, London SW1.
- Du 1er au 5 octobre : Journées du Jouet de Pointe, à Poitiers.
- Du 23 au 26 octobre : Les journées du jeu, à Essen (RFA).
- Du 11 novembre au 4 décembre : championnat du monde de Dames à Groningen (Pays-Bas).
- Du 12 au 16 novembre : salon régional du jouet à Istres.
- Du 28 janvier au 3 février 87 : 26e salon international du jouet à Villepinte-Paris-Nord.
- Du 28 mars au 5 avril 87 : 2e salon des jeux de réflexion.
- Du 3 au 13 avril : le jeu, dans le cadre de la Foire de Nantes.
- Du 30 avril au 10 mai : Minitel Expo, dans le cadre de la Foire de Paris.

DAMES

CHAMPIONNAT DE FRANCE 1986

Presque tous les grands joueurs étaient présents au 46e championnat de France de Dames qui s'est déroulé cette année à Dax du 1er au 15 août : Nimbi, Dubois, Issalène, Biagianti... Tous, sauf Guinard !

Le tournoi s'est conclu sur une double surprise. Tout d'abord la victoire d'Issalène (18 points) dont les résultats au match France-Hollande (trois défaites en trois parties), quinze jours auparavant, ne laissaient pas entrevoir une telle performance.

Issalène précède d'un tout petit point le surprenant Félicien Compper, de Pointe-à-Pitre qui, lors de ses deux dernières participations en « national », évitait de justesse la relégation dans la série inférieure. La troisième place est revenue à Nimbi avec 16 points et la quatrième à Dubois, 16 points également (mais un capital points plus faible).

Arnaud Swaertvager s'est octroyé le titre en « Excellence », alors qu'en « Honneur », Nicault (second du championnat de France « Juniors ») devait l'emporter.

Rappelons enfin que le championnat du monde se déroulera, du 11 novembre au 4 décembre, à Groningen aux Pays-Bas.

L.G.

MATCH FRANCE-PAYS-BAS

Du 11 au 14 juillet, dans le cadre du festival de jeux organisé par la ville de Parthenay (Deux-Sèvres), se déroulait une rencontre France-Pays Bas, en trois rondes et sur dix damiers.

Cette compétition vit la victoire des Pays-Bas sur un score sans appel : 42-18.* Trois joueurs de l'équipe de France réussirent cependant à « tirer leur épingle du jeu » : F. Delhom, 3 points ; Beyaert, 4 points ; L. Guinard, 5 points.

* Rappelons que les Pays-Bas disposent de quelques très fortes équipes.

OTHELLO

3e TOURNOI INTERNATIONAL DE PARIS


Bernard Daumas

Les deux finalistes : Graham Brightwell (à gauche) et David Shaman (à droite).

Des rondes intenses réunissant sur 2 jours, fin août, vingt-huit des meilleurs joueurs du monde, une finale particulièrement spectaculaire et, pour tous les participants, un dernier entraînement avant les échéances décisives (championnats nationaux et championnat du monde), telle était la physionomie du troisième tournoi international d'Othello de Paris.

La compétition s'annonçait très ouverte puisque six ou sept joueurs pouvaient prétendre à la victoire. On comptait parmi eux Paolo Ghirardato (Italie), vice-champion du monde en titre ; Paul Ralle (France), champion du monde 84 ; Imre Leader (G.-B.), vice-champion du monde 83 ; Jean-François Puget (France) et David Shaman (USA). Ce dernier devait d'ailleurs prendre très rapidement la première place pour aborder la finale face au Britannique, Graham Brightwell, nouveau joueur très prometteur. Une finale d'une intensité dramatique inhabituelle ! Shaman, vainqueur de la première partie 35-29, s'inclina dans la seconde sur le score de 34 à 30 avant que le tournoi ne se termine sur un nul (32-32) ! Les deux joueurs étaient finalement départagés par cumul de leurs pions sur les trois parties de la finale.

C'est David Shaman qui fut déclaré vainqueur avec 97 pions contre 95 pour Graham Brightwell.

Autre rencontre très disputée de ce tournoi, celle remportée sur le score de 34 à 30 par Imre Leader (G.-B) face à Jean-François Puget (France). Le Britannique devient ainsi champion d'Europe 1986 puisqu'il devance d'un point Jean-François Puget.

Avec une brillante troisième place, l'Américain Brian Rose réalise sa meilleure performance depuis son titre de vice-champion du monde en 81. Par contre, l'Italien Paolo Ghirardato, peu convainquant, n'obtient qu'une décevante quatrième place.

Enfin, mauvaise prestation des Français dont les meilleurs représentants ne terminent que neuvièmes.

LE CLASSEMENT FINAL

1. David Shaman (USA) : 10 points ; **2.ex-aequo** Graham Brightwell (G.-B.) ; Brian Rose (USA) : 8 points ; **4.ex-aequo** Peter Bhagat (G-B) ; Paolo Ghirardato (Italie) ; Luigi Puzzo (Italie) ; Imre Leader (G-B) : 7 points ; **8.** Francesco Marconi (Italie) : 6 points 1/2 ; **9.ex-aequo** Auguste Brusca (Italie) ; André Bracchi (France) ; Paul Ralle (France) ; Jean-François Puget (France) ; Bernard Daunas (France) : 6 points.

B.D.

LES CHAMPIONNATS

Il vous reste quelques jours pour vous inscrire au championnat de France dont la finale aura lieu à Paris le 6 décembre (voir bulletin p. 113). Le championnat du monde, lui, se déroulera à Tokyo les 9 et 10 octobre prochains.

JARNAC

PHILIPPE BELLOSTA CHAMPION DU MONDE FRANCOPHONE

Comme aux championnats du monde de Scrabble de Lausanne (quatre jours plus tard), Philippe Bellosta, jeune Biarrot (de Biarritz...) de dix-neuf ans, devance Michel Duguet au terme du premier championnat du monde francophone de Jarnac, qui s'est tenu du 10 au 12 août à Val Thorens.

Le suspense est resté entier jusqu'à la toute dernière minute: en effet, dans la poule finale opposant les huit meilleurs joueurs, Duguet gagnait ses six premiers matches, tandis que Bellosta perdait contre Duguet. Ce dernier avait donc une victoire d'avance avant la dernière ronde, mais il devait assurer au moins un match nul contre son dernier adversaire, Paul Levart, ayant gagné ses matches précédents par moins d'écart que Bellosta: la partie s'acheminait effectivement vers un nul quand Duguet se fit "jarnaquer" son dernier coup!

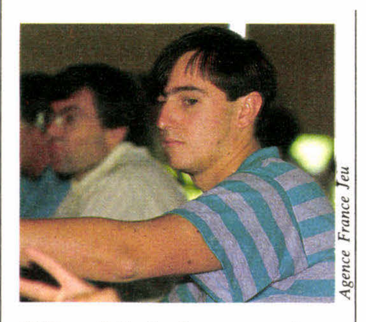
Auriez-vous trouvé quelque chose, à sa place, avec MOUFLETS +I ? (1). Bellosta, quant à lui, gagnait facilement son dernier match, et coiffait donc Duguet sur le fil, Levart terminant troisième.

Parallèlement se déroulait un Open international, réservé aux joueurs non sélectionnés, qui vit la victoire de J.M Guizard devant G. Gandiole et la Québécoise Michelle Gingras.

(1): Il fallait trouver MISTOUFLE...

B.H

SCRABBLE


Agence France Jeu

Philippe Bellosta, le nouveau champion, tendant son bulletin. A l'arrière-plan, Paul Levart.

Le collège propédeutique de l'université de Dorigny à Lausanne a été secoué par une explosion dans la soirée du 17 août. Pas de dégâts, rassurez-vous, il s'agissait d'applaudissements à l'issue de la quinzième édition des championnats du monde de Scrabble francophone.

Pour les joueurs français, les surprises avaient commencé lors des sélections : élimination de Kay Momal (meilleure joueuse française, d'origine irlandaise, la seule femme capable d'obtenir le titre), d'Hervé Omé, de Didier Clerc et de Jean-François Bescond, pour ne citer que ceux-là. Ils formaient à Lausanne la tête d'affiche de l'open, l'épreuve de consolation du championnat, remporté par le dernier nommé sur plus de trois cents concurrents.

A vos marques... Prêts ? Partez !

Les « anciens » Pialat, Viseux, Levart... — n'ont qu'à bien se tenir. Les jeunes loups, Bloch, Lorenzo, Pluven, Caro, Bellosta (champion du monde junior 1984), Del (deuxième l'an dernier), Lachaud (qui n'a pas dix-huit ans), Roques ou Delol ne cachent pas leurs ambitions.

Pourtant leur tâche n'est pas facile car « le Martien » est là. Le Martien, c'est Michel Duguet, un « ancien » de vingt-cinq ans, qui affiche déjà à son palmarès trois titres de champion du monde individuel (sans compter ses titres en paires). Un véritable épouvantail !

Dès le deuxième coup de la première partie, coup de théâtre : Michel Duguet perd 30 points. Il n'a pas joué **pureaux.** Pourtant, il avait construit le mot, mais n'étant pas convaincu de son existence — la peur du zéro — se l'est « refusé » (pureau : partie d'une tuile ou d'une ardoise qui n'est pas recouverte par

la tuile ou l'ardoise supérieure). C'est d'ailleurs le seul top qu'il n'obtiendra pas sur cette partie, mais il est relégué à la 21e place. Dès lors, tous les espoirs sont permis aux autres joueurs qui commencent à rêver.

Deuxième partie : un seul scrabble, mais un nonuple, pour 167 points : **redevins.** C'est fini pour Caro et Delol qui sont passés à côté. Michel Duguet perd encore 14 points sur le top et, coïncidence, se classe 14e de la partie et 14e au général. Lachaud garde « le maillot jaune ».

Troisième manche : « explosion » de Mario Buteau, le talentueux Canadien, qui perd 110 points. Pour Michel Duguet, la poursuite commence : 100 % et la 7e place au général. Le Belge Eddy Clauwert vient prendre une 3e place qu'il ne lâchera plus. En tête Bloch puis Bellosta. Lachaud s'est écroulé.

Après quatre manches, Bellosta prend la tête. A 5 points, Duguet (– 1 sur la partie) vient le talonner. « Le Martien » va-t-il, malgré son mauvais départ, s'approprier la première marche du podium ? Dur, dur pour Bellosta ! Ce n'est pas le moment de « craquer ».

La cinquième partie semble difficile, surtout sur le plan technique (la grille est assez fermée). **Reliques** (joker U) a été trouvé par bon nombre de concurrents. Premier coup difficile : **decidus.** Il faut connaître (adjectif relatif aux plantes dont les feuilles tombent selon un rythme saisonnier). **Éprouva** est facile à voir, mais la place n'est pas évidente. Enfin il faut savoir que **dansable** est bon, mais on pouvait limiter les dégâts avec son anagramme **salbande** qui passait au même endroit pour un peu moins cher.

La dernière partie est remportée au top par cinq joueurs dont Michel Duguet. Le nom du vainqueur de ces XVe championnats n'est pas indiqué. En effet, la commission des litiges doit se réunir. Philippe Bellosta conteste un « zéro » que l'arbitre lui a infligé au 6e coup.

Aux deux bouts de la salle, les protagonistes — chacun très entouré — expliquent et réexpliquent l'objet du litige : Bellosta, pressé par le temps, a écrit deux de ses lettres à cheval sur les lignes. Après délibération, la commission tranche : le coup est accepté à l'unanimité. Premier Philippe Bellosta, deuxième Michel Duguet, troisième Eddy Clauwert.

Dans le championnat du monde des espoirs, nouveau litige. Vincent Leclere, un jeune joueur de la région de Toulon, a été bien déçu. Inscrit dans l'équipe des « espoirs », en tête avec 50 points d'avance avant la dernière manche, il se voit déclassé à la suite d'une réclamation déposée par les Belges qui ont découvert qu'il fallait avoir moins de dix-huit ans au moment de l'épreuve, et non dans l'année, comme le pensait la Fédération française de Scrabble. Le titre revient au Belge Hugues Damry suivi du Français Jérôme Mourot.

M.J.L.

FESTIVAL DE CANNES

Après le succès rencontré par la première édition (plus de 20 000 visiteurs et 2 000 joueurs), la ville de Cannes organise le 2e Festival international des jeux du 20 février au 1er mars 1987.

Cette manifestation rassemblera dans le cadre prestigieux du Palais des festivals de Cannes différents tournois, démonstrations et manifestations autour de sept disciplines : Bridge, Echecs, Scrabble, Dames, Tarot, Go et Backgammon.

Avec de grands tournois professionnels de prestige, des tournois open très largement dotés et ouverts à tous, des démonstrations et des initiations, le Festival international des jeux va permettre à tous les passionnés des jeux de se retrouver et de se mesurer.

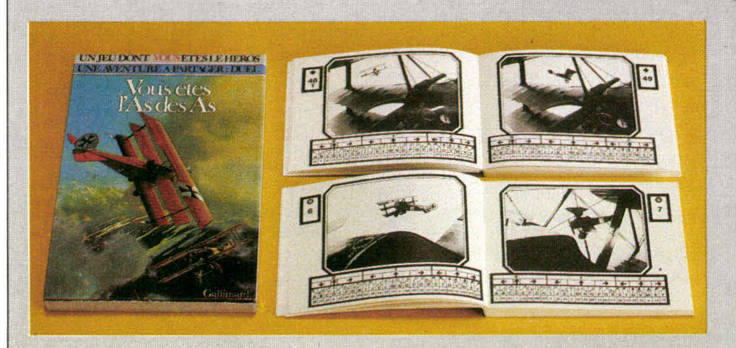
D'ores et déjà sont annoncés un des plus beaux tournois de Bridge, le 1er championnat international de France d'Echecs, le Tournoi des Grands-maîtres d'Echecs (les organisateurs, sont en contact avec Kasparov et Karpov...), un magnifique tournoi de Backgammon, de Scrabble...

JOUET DE POINTE

C'est à Poitiers que se déroulera, du 1er au 5 octobre, « Jouet de pointe », une manifestation consacrée aux jeux de société. *Jeux et Stratégie* et *Casus Belli* y prendront part en organisant un mega grandeur nature.

LOISEL ET LETENDRE MENENT LE JEU

A l'occasion du deuxième festival de BD de Brest qui aura lieu les 27 et 28 septembre, *Jeux et Stratégie* et *Casus Belli* organiseront un grand tournoi de jeu de rôle dont le cadre sera l'album de Loisel et Letendre, *La Quête de l'oiseau du temps.*



VOUS ÊTES L'AS DES AS

(Gallimard)

matériel :

- 2 livrets, l'un pour le joueur allié, l'autre pour le joueur allemand ;
- une brochure comportant toutes les feuilles aides de jeu, le tout dans une boîte au format livre 23 × 16 × 2 cm.

but du jeu :

sortir vainqueur du duel aérien qui va vous opposer à un as ennemi, et devenir l'as des as en accumulant les succès.

le jeu :

il comporte trois niveaux : initiation, standard et avancé.
Le niveau débutant vous permet de commencer à jouer dans le quart d'heure qui suit l'ouverture du livret. Chacun des deux joueurs ouvre son livret à la page de début du duel où il peut contempler l'avion de son adversaire, vu depuis son propre appareil. Il choisit ensuite la manœuvre qu'il va exécuter. Celle-ci est à choisir parmi une large gamme qui va de la simple glissade latérale jusqu'au périlleux Immelmann, en passant par les virages, à droite ou à gauche, plus ou moins serrés. Chacun des deux « pilotes » annonce son choix et ouvre son livret à une page intermédiaire déduite du mouvement adverse, puis il quitte aussitôt cette page en prenant en compte sa propre manœuvre. Chacun des deux adversaires se retrouve alors à la page finale du tour. Celle-ci porte le même numéro pour le joueur allié et le joueur allemand, mais offre une vue complémentaire, car si vous voyez l'avion ennemi sur votre gauche, il vous verra sur sa droite. Ainsi, de tour en tour, vous aurez l'occasion de voir et même, si vous manœuvrez bien, de mitrailler votre adversaire. En effet, certaines positions vous permettent d'infliger des dégâts à l'appareil ennemi, plus ou moins importants selon la distance de tir. Les règles prennent également en compte certaines positions favorables comme le fait d'être juste derrière votre adversaire, celui-ci devant alors vous donner des indications sur sa prochaine manœuvre.
Le combat se termine par la chute en flammes de l'un des appareils, par la fuite de l'un des pilotes ou bien par un renoncement mutuel au combat.
Les règles du jeu standard n'autorisent plus n'importe quel enchaînement. Les paramètres, qui vont intervenir, sont le type de l'avion que vous pilotez (six sortes d'avions pour chaque camp), ainsi que votre manœuvre précédente. Par exemple aux commandes d'un Sopwith Camel, après un virage très serré à droite, vous ne pourrez pas enchaîner par une manœuvre à gauche ou une accélération trop brutale. L'efficacité du tir va elle aussi varier avec les mouvements effectués tant par vous-même que par votre adversaire.
Les règles avancées introduisent une finesse de simulation trop importante pour que nous puissions les détailler ici. Nous nous bornerons à citer les éléments pris en compte :
— l'altitude. Le combat entre vraiment dans la troisième dimension. Vous pouvez monter ou descendre par manœuvre ;
— l'inclinaison. A vous les piqués !
— les munitions. Tout d'abord elles sont comptées, ensuite vos armes risquent l'enraiement, et, enfin, l'efficacité de votre tir dépend du type de rafales que vous envoyez ;
— les dommages. Ils sont localisés, avec une légère part d'incertitude, en fonction de votre position et de celle de votre adversaire.

commentaires :

Nous vous avions déjà dit tout le bien que nous pensions d'*Aces of aces* de chez Nova Games (voir *J&S* n° 12). Nous ne pouvons que continuer avec l'adaptation qui en a été faite par Gallimard.
Par rapport à la version commercialisée jadis, on note un gros effort au niveau de la présentation et de la rédaction des règles. Des vues constituées essentiellement par les photos-montages de véritables biplans et des aides de jeu soignées permettent à ce jeu d'être une vraie réussite. Il s'inscrit dans la lignée des *Livres dont vous êtes le héros,* car il possède une dimension de jeu de rôle.
Des règles complémentaires vous permettent en effet de vivre (et de mourir !) dans la peau de l'un des as des as dont la carrière est succinctement évoquée au début du livret. Elles traitent également des campagnes et des combats à plusieurs.
Juste un petit regret quant à l'emploi de certains termes qui détonnent un peu dans la qualité du texte, tels que « descendre » (au lieu de « abattre ») ou « torque » (au lieu de « couple »).
Les nostalgiques des jolis dessins originaux de chez Nova Games, allergiques à l'anglais, pourront toujours se rabattre sur l'excellente traduction effectuée dans les premiers temps par Jeux Actuels (voir *J&S* n° 18).
Et maintenant il nous faut nous séparer car j'entends la rumeur du Fokker DR1 du « Baron rouge »...

EN BREF :

type de jeu : simulation combat aérien, rôle (niveau avancé)
nombre de joueurs : 2 ou plus en règles avancées
présentation : 9/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 10/10 (Nova Games)
nous aimons : ♥♥♥♥

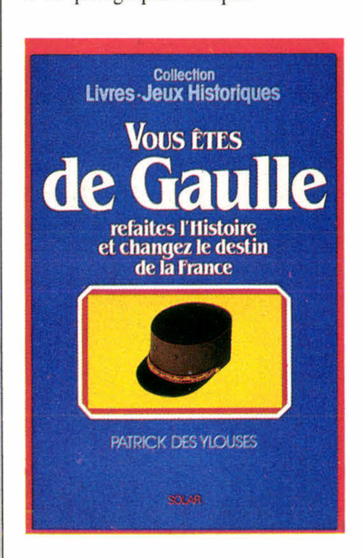
VOUS ETES DE GAULLE

Nos lecteurs assidus auront reconnu un produit de la même veine que *Vous êtes Napoléon* (voir *J&S* n° 38).
La principale qualité de ce livre est son texte bien écrit et historiquement fouillé. On y découvre, ou redécouvre, mille et un détails sur la vie d'un homme dont le moins qu'on puisse dire est qu'elle a été bien remplie. Mais ce souci de coller au destin de De Gaulle représente également un sérieux handicap dans la mesure où les choix proposés doivent donner lieu à des variantes crédibles.

Pour résoudre ce problème, l'auteur, à côté de ce que l'on pourrait appeler le cheminement historique, offre, trop rarement, des choix portant sur des décisions politiques ou militaires dont un certain nombre sont malheureusement factices, et vous ramènent rapidement à la réalité.

Le hasard, par l'intermédiaire d'un dé ou de la table de hasard du livre

(avec des tirages de chiffres non équiprobables !) décide souvent pour vous, le reste du livre étant composé de beaucoup trop de sauts obligés à un paragraphe indiqué.



L'auteur a eu la bonne idée de donner à la fin du livre le cheminement historique exact avec les numéros de paragraphes associés que l'on apprécie encore plus après avoir joué.
Un bon livre... si le sujet vous intéresse. (Éditions Solar, 65 F).

RENDEZ-VOUS RUE DE LA PAIX



(Kenner Parker)

matériel :

- un plateau de jeu représentant des propriétés réparties en quatre zones de couleurs différentes et un parcours de 62 cases graduées de 0 à 61 millions de francs ;
- deux dés normaux ;
- un dé de choix comportant quatre faces avec des indications de couleurs (une par zone), une face marquée « W » et une face marquée « F » ;
- les titres de propriété correspondant au plateau ;
- des cartes « Fortune » qui donnent droit à des avantages ou à des attaques ;
- pour chaque joueur un pion marqueur de fortune et 20 hôtels ;
- le tout dans une boîte 25 × 50 × 3 cm.

but du jeu :

être le plus riche à la fin de la partie.

le jeu :

au début chacun possède en tout et pour tout deux cartes Fortune et un pion marqueur.
Chaque joueur, à tour de rôle, effectue les opérations suivantes :

Il jette les trois dés. S'il a obtenu « F », il pioche une carte Fortune. Dans tous les autres cas, il doit construire un ou plusieurs hôtels, sur une propriété de la couleur indiquée par le dé de choix (« W » donne en plus le choix de la couleur), pour un montant total inférieur ou égal à la somme des deux autres dés.

Il est possible et parfois recommandé de construire sur une propriété déjà bâtie. Les pions hôtels s'emboîtant les uns dans les autres, ce sont de véritables tours colorées qui vont s'élever.

Le joueur a ensuite la possibilité de jouer une de ses cartes Fortune.

Après chaque construction, le joueur place son marqueur sur la case correspondant à sa fortune, c'est-à-dire la somme totale de ses propriétés ; certains montants de fortune (10 millions, 20 millions...), donnent droit à une carte Fortune supplémentaire lorsque vous les atteignez juste.

Lorsqu'il y a plus d'un hôtel sur une propriété, c'est le joueur possédant le plus d'hôtels dans la tour qui dispose du titre de propriété. Si plusieurs joueurs se retrouvent à égalité, c'est celui qui possède l'hôtel le plus proche de la base de la tour qui empoche le titre.

La partie se termine lorsqu'un joueur possède une fortune de 61 millions ou lorsqu'un joueur n'a plus d'hôtel à son tour ; dans ce cas, c'est le joueur avec la plus grande fortune qui l'emporte.

commentaires :

Le jeu s'appelle *Rendez-vous rue de la Paix*. On trouve dans la boîte des hôtels, des cartes Fortune et des titres de propriété... Vous allez dire que cela vous rappelle quelque chose... Erreur, énorme erreur, il n'a absolument rien à voir avec son aîné. Il s'agit sans doute là du meilleur jeu de société « familial » qui soit paru ces derniers temps.

Tous les ingrédients du plaisir sont là : tactique, hasard, un brin de diplomatie et de nombreuses péripéties.

Beaucoup de tactique dans le choix des emplacements et de la taille des constructions. Comment se constituer une fortune coquette sans trop s'exposer, comment amasser des cartes Fortune en vue de futures offensives, où placer des hôtels squatters sans s'attirer les foudres adverses ?

Un peu de hasard au travers des jets de dés ou dans le tirage des cartes Fortune. Cependant, il est très bien compensé par le côté tactique des règles.

La diplomatie consistera essentiellement à persuader les autres que, si vous faites écrouler leurs tours ou si vous vous emparez d'un quartier complet, c'est uniquement pour leur bien.

Dans le jeu à quatre, qui se terminera presque toujours par un manque d'hôtel chez l'un, une première position trop marquée ou une agressivité mal expliquée verront souvent se dresser devant elles des ligues vengeresses aux bulldozers dévastateurs. Les retournements de situation sont nombreux et jamais définitifs, ce qui permet de les prendre avec le sourire.

Une réelle réussite et rendez-vous... chez votre boutiquier favori.

EN BREF :

type de jeu : tactique, hasard et familial
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 8/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 8/10
nous aimons : ♥♥



PAEVA

(Novolud)

matériel :

• jeu de voyage contenu dans un petit sac 25 × 30 cm :
— 4 plaquettes permettant de poser les pions ;
— 4 glissières en plastique pour assembler les plaquettes ;
— 4 chevalets ;
— 144 pions représentant 72 lettres rouges et 72 lettres bleues.

but du jeu :

avoir marqué le plus de points à la fin de la partie.

le jeu :

chaque joueur dipose de 20 lettres bleues et rouges tirées au sort, et ne peut poser que des mots de la couleur qui lui a été attribuée au début de la partie.

A son tour de jeu, il peut soit former un mot et marquer des points, soit proposer un « échange » à son adversaire.

Si celui-ci accepte, les deux joueurs s'échangent quatre lettres dont la couleur ne leur permettait pas de composer des mots. L'auteur de la proposition peut ensuite jouer.

Si l'adversaire refuse l'échange, le joueur pourra soit échanger avec le stock (avec le risque de recevoir de nouvelles lettres de la mauvaise couleur), soit décider finalement de poser un mot.

A chaque mot formé, il faut se réapprovisionner dans le stock pour avoir toujours 20 lettres.

Chaque pose rapporte un nombre de points égal au produit du nombre de lettres posées par la somme des points inscrits sur les lettres composant le mot. Les « maçonneries » apportent un léger bonus, mais un seul mot bénéficie du bonus multiplicatif. La règle autorise la pose n'importe où, pourvu que seule la couleur du joueur soit utilisée.

La partie s'achève lorsque le stock est épuisé et qu'un joueur n'a plus de lettres de sa couleur. Célui-ci empoche un bonus supplémentaire si des lettres de sa couleur restent dans la main de son adversaire.

commentaires :

Il y a dans *Paeva* un désir de se démarquer du jeu de lettres traditionnel, mais, à l'usage, on a l'impression que les auteurs se sont arrêtés en route. Le double filon des couleurs et du blocage n'a pas été exploité à fond.

Quant aux modalités exactes de « l'échange », elles sont passées sous silence alors qu'avec le choix du lieu de pose du mot, c'est sans doute la phase la plus intéressante du jeu !

EN BREF :

type de jeu : jeu de lettres
nombre de joueurs : 2 ou 4
présentation : 7/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 5/10
nous aimons : ♥

PRESENT... ET A VENIR

• *Paranoïa.* Jeu de rôle édité par Jeux Descartes.
La boîte de base (149 F), un module, pressez les oranges (39 F) et pour 69 F un écran... double face ! L'une pour le maître de jeu, l'autre pour les joueurs.
• Bientôt... *Armada.*
Notre dernier Pion d'Or, Armada (voir *J&S* nº 39) va prochainement être édité par Jeux Descartes...
A suivre.

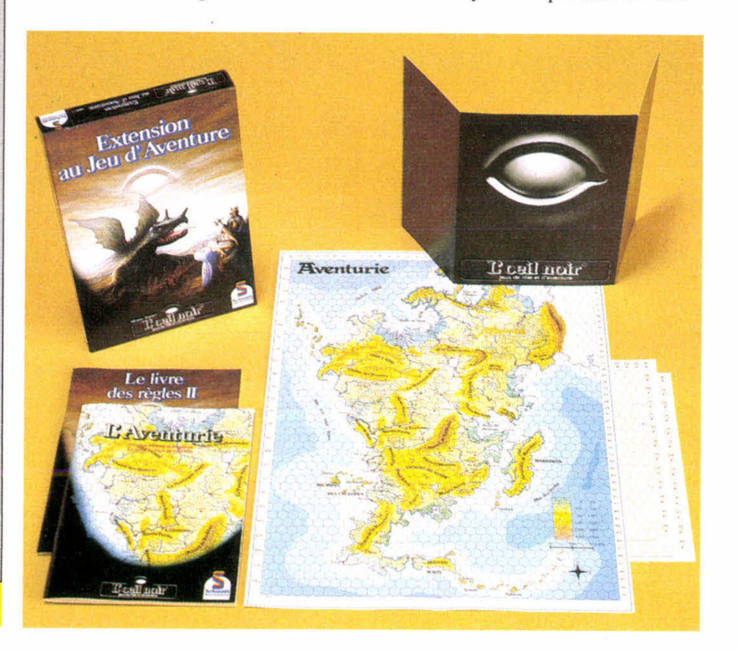


L'ŒIL NOIR III

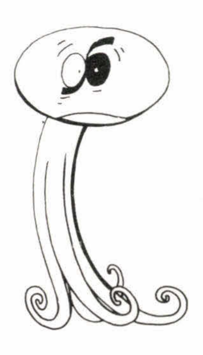
extension au jeu d'aventure

Beaucoup l'attendaient avec impatience... Il est enfin là ; et encore une fois sous deux versions, l'une pour les boutiques de jeux (par Schmidt), et l'autre pour les librairies (par Gallimard) ; et encore une fois avec des dessins de boîte différents. On peut encore se poser l'éternelle question, pourquoi un même jeu sous deux emballages différents ? Mais passons, qu'en est-il du contenu ?

Le matériel se compose d'une carte en couleurs (sur papier plastifié) du continent « Aventurie », d'un livret de règles II (avancées), d'un livret sur l'Aventurie (géographie, histoire, religion, faune, etc.), d'un écran de jeu comportant de nou-



veaux tableaux des règles avancées. Petite différence, Gallimard a ajouté des modèles de feuilles de personnage et de combat, quatre dés et un stylo. Schmidt, lui, ajoute des feuilles d'hexagones. Regardons à présent les règles. De nouveaux personnages font leur entrée, tels le druide, l'elfe, le cavalier et le prêtre. Beaucoup de nouveautés, parmi lesquelles des aptitudes (talents de toutes sortes) permettant un plus grand réalisme dans les résolutions des situations ; des sorts et règles sur la magie ; des règles avancées pour les combats ; des armes ; et enfin des accessoires magiques.
Le guide du « pays de l'Œil noir », l'Aventurie, très précieux pour les meneurs de jeu décrit avec précision les peuples, les mythes et les créatures, mais à dire vrai, n'apporte rien de très original, et semble se rapprocher encore plus du monde de D&D. Les nouvelles règles de combat et d'utilisation des aptitudes deviennent, hélas, complexes à suivre à cause de nombreuses abréviations et nombreux calculs utilisés.

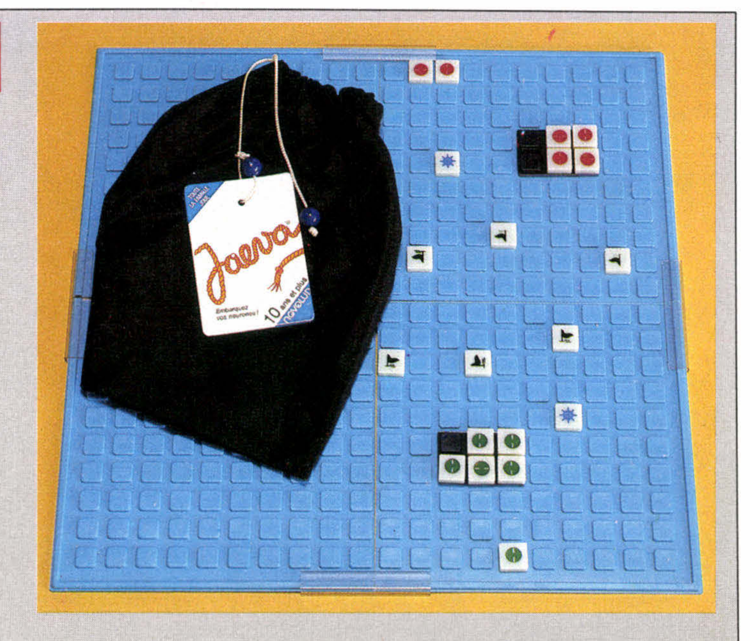


Pour en juger, il suffit de regarder le nouveau tableau sur les aptitudes, qui fait plus penser à un manuel de chimie qu'à une aide de jeu... Ca demande un peu de patience pour tout assimiler.
Quoi qu'il en soit, ce troisième volet de *l'Œil* apporte un peu plus de réalisme dans les résolutions, et de précision quant à l'univers de l'aventure.
Gallimard : 135 F ; Schmidt 130 F.
En parallèle, signalons la sortie de six nouveaux livrets de scénarios, disponibles eux aussi chez Schmidt et chez Gallimard.

FC

JAEVA

(Novolud)



matériel :

- jeu de voyage contenu dans un petit sac 25 × 30 cm :
— 4 plaquettes permettant de poser les pions ;
— 4 glissières en plastique pour assembler les plaquettes et former un plateau appelé océan ;
— 26 pions représentant pour chaque joueur son bateau, ses matelots, son pilote et ses balises.

but du jeu :

être le premier à avoir vidé son bateau et débarqué au moins un matelot sur le rivage adverse (bord opposé du plateau).

le jeu :

dans un premier temps va se dérouler la mise en place des pions :
— pose du bateau au bord du rivage ;
— embarquement de l'équipage (c'est-à-dire placement d'un certain nombre de pions matelots sur le bateau) ;
— placement du pilote dans la zone proche du rivage (les eaux territoriales) ;
— placement des balises (entre les eaux territoriales et le milieu de l'océan).
Dans un deuxième temps chacun va s'efforcer de satisfaire aux conditions de victoire, les joueurs jouant à tour de rôle. Le tour consiste à bouger une pièce (bateau, matelot ou pilote) selon le principe de base suivant : chaque déplacement s'effectue d'un nombre de cases égal à l'effectif de l'équipage au moment du coup.
Le bateau se déplace comme une Tour d'échecs. Les matelots embarqués peuvent se déplacer pour prendre (éliminer le pilote adverse ou une balise tout en disparaissant), pour aborder (embarquer sur le bateau adverse) ou pour débarquer (opération possible s'il n'y a plus ni matelot ni pilote adverses sur le bateau, car ceux-ci doivent être débarqués en premier) ; leur déplacement s'effectue comme celui d'une Dame aux échecs. Les matelots restés à terre peuvent embarquer sur leur bateau (modifiant ainsi la composition de l'équipage).
Le pilote se déplace comme une Dame et peut embarquer seulement sur le bateau adverse, son rôle principal étant de constituer un poids mort pour l'adversaire.
Ajoutons à cela que les mouvements des pions adverses incrustés sur votre bateau (matelots ou pilote), uniquement en vue de les débarquer, sont calculés en tenant compte de l'équipage plus les « parasites » embarqués (matelots ou pilote adverses).

commentaires :

Jaeva est indiscutablement un jeu original aux multiples attraits. Les mouvements des pièces, dépendant de la composition de l'équipage qui évolue au cours de ces mêmes mouvements, sont difficiles à prévoir à longue échéance. Il s'agit pourtant de la seule solution pour placer convenablement les balises. Celles-ci serviront en effet à faire disparaître ses propres matelots après qu'ils auront contribué aux mouvements du navire.
Vos prévisions devront prendre en compte les éventuels passagers « indésirables », sous peine de vous retrouver navire errant sur la mer des Sargasses avec le plein à son bord et sans possibilité de débarquement.
La présentation, simple, est réussie, mais les règles sont un peu trop concises.
Un petit conseil pour les débutants : faites une partie « à blanc » pour faire l'apprentissage des mécanismes de raisonnement parfois déroutants.

EN BREF :

type de jeu : jeu de stratégie
nombre de joueurs : 2
présentation : 8/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 8/10
nous aimons : ♥ ♥

Zaeva et Taeva : Deux productions de Novolud pour les plus jeunes.
Zaeva n'est qu'un ensemble de petites plaquettes permettant de bâtir des saynètes sur le thème de la lune et du soleil.
Taeva est annoncé comme jeu de piste tactique et de hasard. Il s'agit en fait de faire parcourir, le plus vite possible, à ses pions, une piste préalablement construite.
La pose des huit plaques formant les pistes constitue la première partie du jeu. L'avance des pions se fait à coup de dés. Presque pas de tactique et peu de hasard.
Rien de bien intéressant...



BORODINO

(Les Elfes)

matériel :

- boîte sous le format d'un épais livre : 30 × 21 × 5 cm ;
- une carte de la région de Borodino ;
- deux planches de pions représentant les unités en présence (Russes, Français, Polonais, Italiens, Westphaliens,...), ainsi que différents marqueurs utilitaires (tour, points de victoire,...) ;
- deux sachets de rangement ;
- un dé à six faces ;
- un livret de règles contenant un rappel historique.

but du jeu :

obtenir une victoire stratégique sur son adversaire. Pour le joueur russe, cela revient à infliger des pertes si sévères aux troupes de Napoléon que la campagne de Russie s'arrête là. Pour le joueur français, une telle victoire lui ouvre la voie vers Moscou et représente le prélude à une poursuite impitoyable des débris de l'armée russe.

La qualité de la victoire se déterminera par comparaison des points de victoire acquis par chacun.

le jeu :

le joueur français, puis le joueur russe, vont se succéder, exécutant à tour de rôle les six actions suivantes : mouvement, ralliement, déclaration des charges, feu offensif, feu défensif, phase de mêlée.

Si le mouvement s'effectue de manière conventionnelle, le ralliement comporte, lui, quelques originalités. Il s'agit, en effet, d'essayer de « rallier » (de reprendre en main) celles de ses troupes qui sont « déroutées » (en pleine débandade). En cas d'échec la débandade continue, et vos troupes fuient, déclenchant par ricochet des mouvements de panique au sein des unités non encore déroutées qu'elles rejoignent.

Les unités d'infanterie ou de cavalerie chargent ensuite lorsque le terrain le permet.

Les unités n'ayant pas ou peu bougé procèdent à un tir offensif.

L'artillerie adverse et l'infanterie chargée répliquent par un feu défensif.

Les charges et les combats en mêlée sont ensuite résolus, avec comme résultats possibles la retraite, la déroute ou l'élimination.

Une règle supplémentaire autorise la formation en carré des troupes (représentée par des pions spéciaux).

La collecte de points de victoire s'effectue en éliminant ou en déroutant les unités adverses, ainsi qu'en occupant des positions stratégiques au cours de la partie (bords de carte, villages, redoutes...).

EN BREF :

type de jeu : wargame napoléonien
nombre de joueurs : 2
présentation : 7/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 6/10
nous aimons : ♥♥

commentaires :

Sous des allures de wargame classique, il est possible de déceler dans *Borodino* un réel souci de mieux faire, d'introduire un petit plus.

Les déroutes en chaîne cumulées avec les effets de certains terrains sur la mobilité et le moral (pente, rivières,...) risquent de vous occassionner des déconvenues en cas d'offensives avortées.

La règle des carrés complétée par le matériel adéquat permet d'assister à des ballets à trois entre carrés, cavalerie et artillerie adverses.

Dès le premier tour, le joueur français doit faire des choix sur la conduite à tenir et sur ses axes d'attaque. Va-t-il choisir de s'emparer de Borodino dans l'espoir de contourner la Grande Redoute ? Faut-il essayer de contrarier l'arrivée des renforts russes en s'emparant de Zarratsi ou lancer ses unités à travers bois pour percer vers les ruines de Semyonovskaya ? Gare à l'artillerie russe...

La présentation, elle, se révèle pleine de bonnes idées : position de départ imprimée au dos des pions, rappel, sur la carte, des principaux tableaux de résolution, règles bien aérées et concises.

Un seul regret, mais de taille : pourquoi avoir méprisé les non-initiés ? Il manque peu de choses : deux pages de règles supplémentaires qui rappelleraient ou préciseraient tout ce que l'auteur suppose su, et qu'un débutant ne peut savoir.

Dommage, dommage...

UN NOUVEAU DANS LE LIVRE-JEU...

A l'instar de nombreux éditeurs de livres, les éditions Carrère se lancent dans le livre-jeu. Le sous-titre de cette nouvelle collection est « Le livre qui fera de vous le voyageur du temps »...

Comme avec une machine à explorer le temps, vous allez, 2 400 ans en arrière, découvrir l'Atlantide, ou 125 ans en arrière, en pleine guerre de Sécession, etc.

Au début du livre, vous découvrez votre mission et votre équipement. Une banque de données vous situe l'époque dans laquelle vous vous rendez : mœurs, coutumes, situations politique, sociale,... et vous donne un plan général (très général) du pays que vous allez explorer.

Six titres sont dès à présent disponibles : *A la recherche des dinosaures, le Mystère de l'Atlantide, le Secret des chevaliers, le Trésor des Pirates, le Sabre du samouraï,* et la *Guerre de Sécession.*

Cela dit, la présentation est simple et pratique (une liste d'indices en fin

d'ouvrage permet de suivre l'énigme). Les histoires sympas, bien documentées. Quelques dessins,



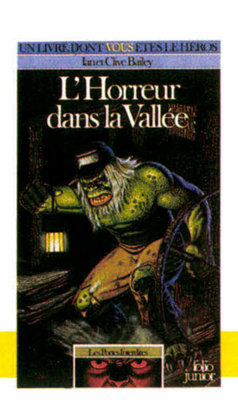
sobres, animent les livres. Signalons que les textes sont des traductions américaines. Regrettons qu'à part Presses Pocket (livres présentés dans notre numéro 40) tous les ouvrages de ce style ne soient pas de création française, mais rien que des traductions ! Format poche, à partir de onze ans. 22 F aux éditions Carrère.

ENCORE DES HEROS...

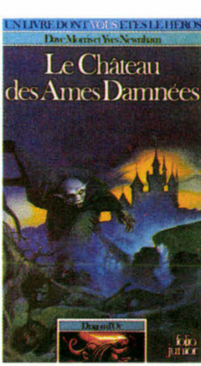
Cinq nouveaux titres pour la collection... « dont vous êtes le héros » de Folio Junior. Certains continuent des séries comme *Au royaume de l'épouvante,* cinquième tome de la « Quête du Graal ». *Le Château des âmes damnées,* cinquième tome aussi de « Dragon d'or » ; et *Rendez-vous avec la M.O.R.T* dans la série des « Défis fantastiques ». Les deux autres entament de nouvelles séries : Le premier dans « les Portes interdites », *l'Horreur dans la vallée* de Ianet CLive Bailey ; le second, dans « les Chroniques crétoises », la *Vengeance d'Atheos* de Butterfield-Honingman et Parker. 25 F chaque livre.

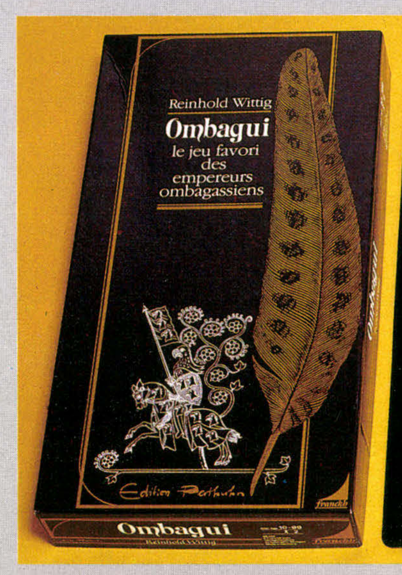


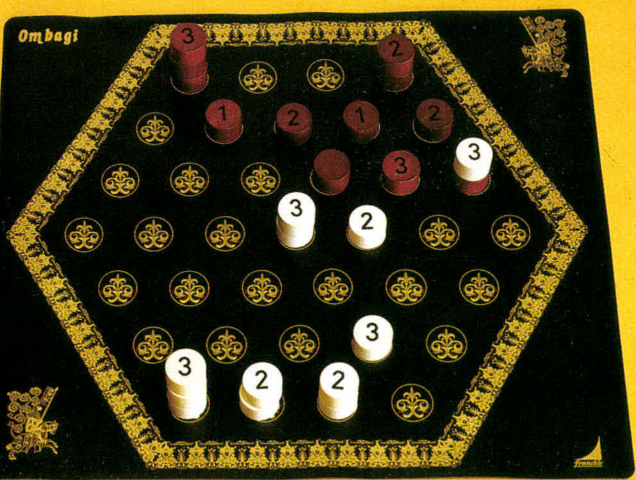
FC











OMBAGUI

(W. Keller)

matériel :

- un tapis de jeu représentant 37 cases susceptibles de recevoir des pions ;
- pour chaque joueur, 4 pions marqués « 1 », 4 pions marqués « 2 » et 4 pions marqués « 3 ».

but du jeu :

être le premier à reconstituer ses tours dans le camp adverse.

le jeu :

chaque joueur commence par se construire quatre tours qu'il place devant lui. Ces tours ont un pion « 1 » comme base, un « 2 » comme étage intermédiaire et un « 3 » comme sommet.

Chacun va devoir s'efforcer de reconstruire ces tours sur les positions de départ adverses en déplaçant un par un les pions les constituant.

Le potentiel de déplacement d'un pion, qui est égal au nombre qu'il porte (1, 2 ou 3), lui sert à passer d'une case à l'autre ou bien à monter ou descendre d'un niveau pour s'empiler ou se dépiler d'une tour. Cette dernière possibilité n'est réservée qu'aux « 2 » et aux « 3 ».

En cours de jeu, une tour peut comprendre des pions des deux camps, mais seul le pion du dessus peut bouger.

Le « 1 », bien faible, a la possibilité de sauter une tour pour peu qu'elle ait trois étages (la règle est un peu imprécise sur ce point).

Et voici un dernier point de règle,

MAGAZIN

capital : il est interdit de bloquer tous les pions adverses qui se trouvent sur la ligne de cases la plus proche de leurs positions de départ. Si tel est le cas, le joueur bloqueur est astreint à libérer au moins l'un des pions bloqués.

commentaires :

Dès l'ouverture de la boîte, on est frappé par la présentation à l'allemande : c'est clair, pratique, sobre et très joli.

Les règles d'*Ombagui* reprennent plusieurs principes déjà existant en les combinant pour obtenir un jeu très intéressant. Le maniement des pions « 1 », qui se trouvent à la base des tours au départ, et doivent y être pour la fin du jeu, est une des clefs du jeu. Ces pions, très lents sauf s'ils sautent des tours, ont du mal à se faufiler sans se faire bloquer par un « 2 » ou un « 3 ».

D'autre part, les mouvements doivent être économisés, et les « 3 » peuvent vite devenir des « goinfres » s'ils montent et descendent sans arrêt. Il faudra donc essayer de leur construire des ponts avec des tours de même hauteur, qui leur permettront de bouger tout en restant au même niveau.

Une utilisation fréquente de la règle de non-blocage permet d'obliger l'adversaire à des mouvements qu'il ne souhaite pas toujours.

Bien évidemment ces tactiques s'opposent et ne prennent pas en compte les méchancetés de votre adversaire.

Un jeu très riche et qui n'est pas seul ! Le livret des règles très bien conçu donne des règles pour jouer à quatre autres jeux : l'*Ombagui des rues, Duombo, Chessom* et *La Tenaille.* Ces jeux étant tout de même moins originaux et moins intéressants.

Un dernier mot pour vous inviter à jeter un coup d'œil dans la boîte dès votre achat. Les deux exemplaires en notre possession (un original allemand et l'adaptation française) présentaient en effet des erreurs de conditionnement : points manquants pour l'un, trop de « 1 » et pas assez de « 3 » pour l'autre, cela malgré le film plastique d'emballage.

EN BREF :

type de jeu : stratégie, blocage
nombre de joueurs : 2
présentation : 9/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 6/10
nous aimons : ♥♥



TALISMAN

Gallimard-Games Workshop

matériel :

- un plateau de jeu sur carton fort ;
- un livret de règles ;
- des cartes prédécoupées d'aventure, de sort, d'achat, de talisman, de personnage et même de crapaud (eh oui !) ;
- deux dés ;
- un stylo ;
- dix supports en plastique (pour maintenir les représentations des personnages debout) ;
- des pions prédécoupés représentant des points d'habileté, de vie, de force et d'or.

but du jeu :

être le premier à atteindre la couronne de commandement placée au centre du plateau. Mais, pour cela, les joueurs doivent s'aventurer dans un pays où magiciens, voleurs, guerriers et monstres pullulent.

le jeu :

chaque joueur contrôle un personnage différent (tiré au sort ou choisi) possédant des caractéristiques, des points de vie, un alignement et ses propres talents. A son tour, il se déplace sur le plateau selon un jet de dés, ou grâce à un sort s'il en possède. Sur la case atteinte, il peut soit combattre un autre joueur s'y trouvant, soit suivre les instructions écrites : tirer une carte d'aventure, par exemple. Celle-ci annonce un événement (rencontre d'un spectre, d'un serpent, d'un compagnon ou encore d'un sac d'or...).
Lorsque l'on croise un monstre, il faudra bien sûr le tuer si on souhaite poursuivre sa route. Avec les cartes achat, on peut se procurer des objets « utiles » : aussi bien des armes ou des gourdes, qu'une mule, ou un heaume.
Les cartes « Talisman » permettent d'accéder à la Vallée du feu, qui mène à la couronne...
Avec des points de vie et de force suffisants, l'aventurier se dirigera vers le centre du plateau où, avec le talisman, il pourra atteindre la Vallée du feu et se saisir enfin de la couronne tant convoitée !

commentaires :

Talisman est un bon jeu de société pour petits et grands qui a su allier les ingrédients du jeu de rôle à ceux des jeux de parcours sur plateau. La simplicité des règles n'enlève rien à l'attrait du jeu, car les situations sont des plus variées. De plus, la spécificité de chaque personnage oblige le joueur à être attentif pour bien s'en servir. Il ne jouera pas un elfe de la même façon qu'un assassin... La version française est d'une présentation sans reproche.
Dans la boîte thermo-formée (à la manière de l'*Œil noir*) de grand format, illustrée magnifiquement, tout le matériel a une place déterminée pour un rangement clair et efficace (même le stylo a son propre rangement !). Si le plateau est d'une grande rigidité, on ne peut pas dire la même chose des cartes un peu trop souples. Mais pour un prix de 158 F, il n'y a rien à redire sur la qualité du matériel.

EN BREF :

type de jeu : jeu de société
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 8/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 6/10
nous aimons : ❤❤

NOUS AVONS RECU

- *Arcanes,* n° 3. Scénarios pour Cthulhu, Féerie, ... et Ost. Y'a de l'amélioration dans l'air ! 34 pages. 20 F. Sur abonnement, 100 F, à Société des éditions ludiques françaises, ZI, La Neuville-lès-Corbie, 80800 Corbie.
- *Le Farfadet,* n° 3. Tout sur Judge Dredd, un scénario pour tout JdR médiéval. Illustrations en noir et blanc sympa ! 34 pages. 18 F. Sur abonnement 90 F : 186, rue du fg Saint-Martin, 75010 Paris.
- *Dragon Radieux,* n° 5. Scénarios pour Légendes des mille et une nuits, Rêve de Dragon, AD&D, Cthulhu,... 50 pages, 25 F. Sur abonnement, 125 F. Le Charbinat, 38150 Morestel.
- *Casus Belli,* n° 33. Autour de la Compagnie des Glaces : le banc d'essai, un scénario, un entretien de G.J Arnaud, ... et tous les autres jeux sur le chemin de fer. Et beaucoup de couleurs... 90 pages, 25 F.

JEUX & JOUEURS

- *Vopaliec jeux,* n° 22. Diplo, Cluedo, Collapsar par correspondance. Rien à dire, sinon que, chers petits collègues, vous auriez pu dire que les dessins sont de *J&S ?*... Cela aurait été sympa pour notre petit camarade Claude Lacroix ! 42 pages, 8 F. Sur abonnement : Association Vopaliec SF, 26, square des Anciennes Provinces, 49000 Angers.
- *Weird,* n° 4. Fantastique, épouvante, heroic-fantasy... pas de jeux, mais des nouvelles, de l'atmosphère pour tous vos JdR... Brr ! 54 pages, 25 F. Sur abonnement : 125 F à C.E Denaux, 31, rue de Dijon, 21110 Genlis.
- *White Dwarf,* n° 80. Un scénario pour Cthulhu et AD&D : Ancient & Modern... en anglais. 95 pages. Sur abonnement £ 24 : Games Workshop. Chewton street, Hilltop, Eastwood, Notts NG 3HY (GB).
- *Europe Echecs,* n° 331-332. Portrait de Mikhaïl Botvinnik, qui vient de souffler ses 75 bougies... Ex-champion du monde, ancien professeur du grand Garry, soi-même. 76 pages. 25 F

DUEL MASTERS

(Labruyère)

matériel :

• un plateau de jeu en feutrine représentant un quadrillage ;
• cent pions pour chaque joueur.

but du jeu :

être le premier à prendre l'une des trois positions de départ de son adversaire.

le jeu :

les positions utilisées par les joueurs seront les intersections du quadrillage.
Chacun commence par poser trois pions pour marquer ses positions de départ. Les joueurs vont ensuite poser des pions, à tour de rôle, trois par trois. Ces pions peuvent être posés n'importe où à la condition impérative qu'ils soient reliés aux positions de départ du joueur par une chaîne continue de pions de sa couleur.
Vous pouvez « prendre » un pion adverse en posant dessus l'un de vos pions. La règle précisant que les positions ne peuvent pas changer de couleur plus d'une fois au cours de la partie, le pion ayant effectué une prise devient donc imprenable.

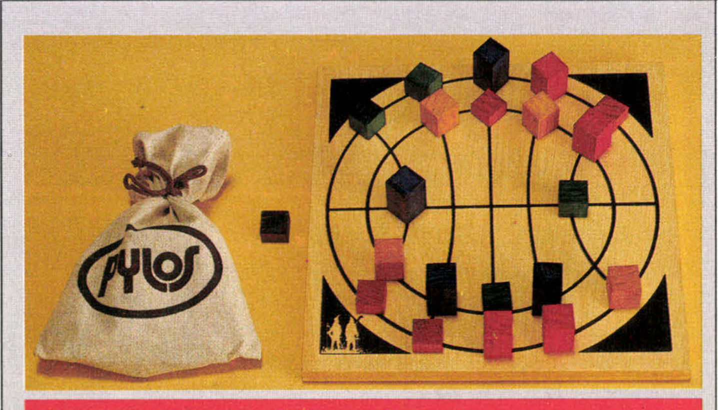
commentaires :

Les pions imprenables sont la clef de la partie. Si votre chaîne est mal conçue, la perte de quelques pions aura vite fait de vous précipiter vers la défaite. Votre adversaire aura en effet la possibilité de vous « gangréner » votre chaîne par propagation de pions imprenables. En dehors de cela les mécanismes ne sont guère originaux, et le jeu n'a guère réussi à nous passionner.



EN BREF :

type de jeu : tactique et parcours
nombre de joueurs : 2
présentation : 6/10
clarté des règles : 6/10
orignalité : 5/10
nous aimons : ♥



PYLOS

(Les Elfes)

matériel :

• un plateau de jeu sur lequel sont dessinés deux cercles concentriques, leur diamètre commun appelé « équateur », et cinq autres portions de courbes appelées « méridiens » coupant chaque cercle deux fois ainsi que l'équateur ;
• 20 pions, répartis également en 5 tailles différentes ;
• un pion unique appelé « singleton ».

but du jeu :

posséder la majorité des pions (au moins 11) à la fin de la partie.

le jeu :

il débute, pour chaque joueur, par le placement initial de ses 10 pions sur les demi-cercles « hémisphères » qui lui sont impartis.
La partie proprement dite commence ensuite. Elle se déroulera en cinq batailles, les actions à effectuer restant les mêmes à chaque bataille :
— celui qui a le trait pose quelque part sur l'équateur un premier pion de son choix pris dans son hémisphère. L'endroit où le pion est placé désigne les pions adverses susceptibles de « répondre » ;
— son adversaire pose sur l'équateur l'un des pions pouvant « répondre », désignant à son tour des pièces adverses.
Lorsque quatre pions ont été joués à raison de deux par joueur, la bataille est terminée. Si un pion du même type que celui qui est joué existe déjà sur l'équateur, le pion est écarté au lieu d'être posé sur le plateau, son propriétaire gardant le privilège de désigner les pièces admises à « répondre ».
Pour l'emporter, il faut avoir posé le pion le plus grand (s'il y a quatre pions sur l'équateur), le pion médian (s'il y a trois pions), le plus petit (s'il y a deux pions) ou bien avoir posé le pion, en cas de pion solitaire, sur l'équateur. Gagner une bataille donne le trait pour la bataille suivante. Gagner la dernière bataille permet de s'approprier le pion « singleton » ainsi que tous les pions écartés.

commentaires :

Une fois les règles bien assimilées, les idées ne vous manqueront pas pour tenter de contrecarrer votre adversaire. Les tactiques à employer reposent sur l'utilisation astucieuse des différentes tailles de pions, leur bon placement initial et surtout une certaine adaptabilité aux situations nouvelles engendrées par la règle de gain de bataille, évolutive avec le nombre de pions placés.
La présentation est très réussie tout en restant sobre. On ne peut malheureusement en dire autant des règles qui ne sont pas très pédagogiques.
Pylos est une nouvelle production des Elfes, petite société décidément très prolifique (*Féerie*, *Ost*, *Borodino*), et il a déjà une histoire. Il constitue, en effet, la réécriture complète de *Quadrumane*, jeu remarqué lors du dernier Pion d'Or (voir *J&S* n° 37), et il illustre parfaitement comment un bon jeu peut devenir commercialisable.

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2
présentation : 8/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 9/10
nous aimons : ♥♥

UN NOUVEAU CHEZ NOVAG



Longtemps meilleur rapport qualité-prix du marché, le *Constellation 3.6* (voir *J&S* n° 29) cède aujourd'hui la place au *Constellation Quattro* qui lui ressemble beaucoup.
Ce nouvel appareil de milieu de gamme de la firme Novag emprunte en effet beaucoup à son prédécesseur : un échiquier semi-sensitif (il faut appuyer sur les cases pour enregistrer les coups), 16 diodes qui indiquent les coordonnées des pièces qui se déplacent, 14 touches agréables et bien placées, 16 Ko de mémoire morte, 2 Ko de mémoire vive, fonctionnement sur piles ou sur transformateur (non fourni).
Voyons maintenant les différences :
— une présentation légèrement modifiée où domine désormais la couleur faux bois au lieu du gris (dimensions : 38 x 26 x 4 cm ; poids : 1 200 g) ;
— un affichage de la profondeur d'analyse en demi-coups (qui n'existe pas sur le 3.6) ;
— un affichage du coup envisagé par la machine pendant son analyse qui permet par clignotement de visualiser ce coup immédiatement, sans être obligé d'appuyer plusieurs fois sur les touches comme auparavant.
Et qu'en est-il du programme ? Le *Quattro* est-il plus fort que le *3.6* ? Notre grille de tests ne donne pas une réponse très précise. Plus lent en problème, équivalent en combinaison, le nouveau venu ne marque une nette progression qu'en finale, où on lui a visiblement donné quelques algorithmes du *Super-Constellation.*
Vendu environ 2 000 F, le *Quattro* se présente donc comme un bon produit ; mais, dans cette gamme de prix, il a de sérieux concurrents : le *Méphisto Mondial* par exemple (moins cher, mais moins fort) ou le *Turbostar* (un peu plus cher et de même force), ou encore l'*Excellence* (même prix, mais un peu plus fort).
Un autre *Constellation* « musical » est attendu pour la fin de cette année, le *Forte.* Il est annoncé comme le plus fort programme mis au point par David Kittinger pour la firme de Hong-Kong Novag. Distribué en France par ITMC.

	Constellation 3.6	**Constellation Quattro**	Rappel du meilleur
Diag. 1	0 s	0 s	de nombreux
Diag. 2	2 s	3 s	Mephisto ; Amsterdam 0 s
Diag. 3	2 min 48 s	4 min 15 s	Conchess H 20 s
Diag. 4	1 s	1 s	de nombreux
Diag. 5	15 s	16 s	Constellation Expert 1 s
Diag. 6	5 min 20 s	4 min 52 s	Constellation Expert 37 s
Diag. 7	*	37 min 18 s	Super Constellation 1 s
Diag. 8	37 s	8 s	Conchess H 2 s
Diag. 9	4 min 40 s	3 min 8 s	Conchess H 1 min 20 s

* signifie que le programme n'a pas trouvé le bon coup au bout d'une heure d'analyse ou à son niveau le plus élevé.
Pour les positions des diagrammes, reportez-vous au n° 23 ou 35.

PIERRE NOLOT

LIRE LES ÉCHECS

• *Les Echecs offensifs* par Garry Kasparov et Bob Wade. Editions Dumerchez-Naoum, traduit de l'anglais, 237 pages, 185 F.
Voici le premier livre en français qui nous fasse un historique sérieux de l'ascension de Garry Kasparov, c'est-à-dire de ses quatorze années de compétition.
Les résultats de tous les tournois auxquels il a participé sont donnés et, le plus intéressant, accompagnés par les meilleures parties du Soviétique. La plupart des commentaires sont d'ailleurs du cru du champion du monde et révèlent le fond de sa pensée.
Tout cela en fait un ouvrage techniquement fiable qui permet de prendre un peu de recul par rapport à l'actualité, et l'on s'aperçoit que les coups de génie de Kasparov viennent aussi souvent d'un travail de préparation acharné que d'inspirations sublimes.
Si la prose de Bob Wade adopte le plus souvent le style télégraphique, c'est qu'il veut s'effacer délibérément et ne pas détourner l'attention du lecteur du principal objet du livre : le talent de Garry Kasparov.
La couverture du livre est due à Raymond Moretti qui lui a donné l'intensité du regard de Kasparov.

N.G.

• Chez Hatier, dans la collection « La Fédération française des échecs présente... », trois livres sont sortis :
- pour jeunes joueurs : *A toi d'analyser*, de Patrick Gonneau. Des questions posées à la suite de 39 positions (de parties réellement jouées)... guident l'amateur sur la manière d'approcher l'analyse échiquéenne. Les solutions sont bien sûr données en fin d'ouvrage. 112 pages. 69,50 F.
- pour joueurs confirmés : *Finales de Tours,* de Löwenfisch et Smyslow (traduit par Roger Paget). La moitié des finales, en tournoi, sont des finales de Tours. A partir de « vraies » parties, ou de positions, comment éviter les pièges. 200 pages pour y répondre. A conserver pour bien jouer... 117 F.
- pour les « techniciens » : *le Jeu des couleurs ou attaques à tout va* n° 2, de Francis Meinsohn. Bien attaquer et au bon moment : savoir balayer l'obstacle... 112 pages. 69,50 F.

NOUVEAU
Offre de lancement

METTEZ LE MONDE DES ORDINATEURS
à portée de votre main

Initiation à l'informatique

EXAMINEZ GRATUITEMENT CE LIVRE UNIQUE PENDANT 10 JOURS !

Des textes simples, un langage quotidien

Des illustrations parlantes

COMPRENEZ SANS PEINE LE LANGAGE ET LE FONCTIONNEMENT DES ORDINATEURS

LE MONDE DES ORDINATEURS, nouvelle collection publiée par les Éditions TIME-LIFE vous permet de comprendre comment fonctionnent ces ordinateurs qui vous entourent, chez vous, dans votre cuisine, dans votre voiture ou à votre travail...

Grâce à **Initiation à l'informatique,** premier volume de cette collection unique, grâce à son langage clair, à ses photographies parlantes, à ses schémas détaillés :

- Vous suivrez la fascinante évolution des ordinateurs depuis leur naissance;
- Vous apprendrez sans peine le langage des ordinateurs;
- Vous examinerez le fonctionnement intérieur d'une "puce";
- Vous observerez la circulation des informations dans toutes les parties de l'ordinateur.

DÉCOUVREZ TOUS LES ÉLÉMENTS D'UN MONDE FASCINANT

A partir du premier volume **Initiation à l'informatique,** avec LE MONDE DES ORDINATEURS, vous vous constituerez une collection informatique complète qui répondra à toutes les questions que vous vous posez.

Parmi les volumes de cette collection : **Le Logiciel** • **Les Images électroniques** • **Les Entrées/Sorties** • **La Protection des données** • **Les Langages de programmation,** etc.

DE SUPERBES OUVRAGES

- Grand format : 23,5 x 28 cm
- Couverture rigide argentée
- Environ 128 pages
- Des schémas clairs
- Des photographies couleurs spectaculaires

EN CADEAU POUR VOUS

ce boulier inventé il y a 1500 ans

Avec votre volume **Initiation à l'informatique** en examen gratuit, vous recevrez, en cadeau, cet authentique boulier (24,7 x 12,3 x 2,1 cm d'épaisseur) reproduction fidèle de la première calculatrice du monde.

Le mode d'emploi qui y sera joint vous permettra de l'utiliser comme le firent nos lointains ancêtres, avec une déconcertante facilité.



BON D'EXAMEN GRATUIT

à retourner sous enveloppe affranchie
à Time-Life International B.P. 83-08 - 75362 Paris cedex 08



OUI, veuillez accepter ma demande de consultation du volume **Initiation à l'informatique** et envoyez-le moi pour un examen gratuit de 10 jours, en même temps que mon cadeau : le boulier inventé il y a 1500 ans. Si je décide de garder **Initiation à l'informatique,** je réglerai la facture qui accompagne ce volume, soit 135 FF + 14 FF de frais d'envoi. Vous m'enverrez alors les volumes suivants de la collection LE MONDE DES ORDINATEURS, à raison d'un livre toutes les six semaines environ, toujours pour un examen gratuit de 10 jours. Je ne suis nullement tenu d'acheter un nombre minimum de livres et je suis en droit d'arrêter ma collection à tout moment en vous le faisant savoir par écrit.
Si le volume **Initiation à l'informatique** ne répond pas exactement à mon attente, je vous le retournerai dans les 10 jours suivant sa réception. Vous cesserez toute autre expédition de cette collection et je ne vous devrai rien.

INSCRIVEZ EN MAJUSCULES VOS NOM ET ADRESSE — F2 ZAA P3

NOM ____________ Prénom ____________

N° ______ Rue ____________ Code Postal |_|_|_|_|_|

Ville ____________

____

Signature ____________

LE CONCOURS COURT TOUJOURS...

Bien reposés ? Alors, fini le farniente. Au boulot ! Voici la quatrième et avant-dernière épreuve du Marathon *J&S* 86. Et les résultats du concours *J&S* n° 39.

Le concours que vous trouverez dans ce numéro, comme dans chaque numéro de l'année, est indépendant. Pour y participer et pour savoir tout ce que vous allez gagner (si vous travaillez bien), lisez ci-dessous « Concours J&S n ° 41 ».
Mais de plus, le fait de participer à ce concours, ainsi qu'au suivant, vous permet de concourir pour le grand « Marathon Jeux & Stratégie 1986 » doté de 200 autres prix.



Pour y participer, vous devrez nous adresser le bulletin-réponse que vous trouverez page 109. Vous devrez y reporter les réponses aux questions suivantes :

1. Le casse-tête « Somme et produit », dans « Problèmes impossibles ? », signalé page 38 par le signe



La réponse exacte vaut 100 points.
2. Le casse-tête « Les trois grâces », toujours dans « Problèmes impossibles ? », signalé page 39 par le signe



La réponse exacte vaut 100 points.
3. Le casse-tête « Produits partiels », dans « Drôles d'opérations », signalé page 70 par le signe

La réponse exacte vaut 200 points.
4. Le casse-tête « Dans quel département j'habite », dans « Petits comptes », signalé page 80 par le



La réponse exacte vaut 200 points. Cette question vous est proposée par « Meccarillos, cigarillos extra-fins ».
5. Le Super-Défi n° 41. Le Super Défi est une question... dont nous ne connaissons pas la réponse, du moins la meilleure ! Mais vous, futés et bosseurs comme vous êtes, vous la trouverez certainement ! Voici donc notre quatrième Super-Défi.
Il s'agit de trouver « la plus grande famille ». Si vous êtes des habitués de notre rubrique « Jeux de lettres », vous savez très bien ce que sont des « cousins ». Sinon, rendez-vous page 74 pour en découvrir des exemples.
En bref, il s'agit de tous les mots que l'on peut former en remplaçant par des lettres différentes une même lettre d'un mot.
Ainsi avec PEN-E on obtient cinq cousins : PENCE (pluriel de penny), PENDE (qu'on le...), PENNE, PENSE (je... donc Jessie), PENTE.
Il vous faudra ici trouver un ensemble d'au moins 4 lettres + 1 tiret tel que, en remplaçant le tiret par différentes lettres, on obtienne le maximum de mots. Sont acceptés les « entrées » de la première partie du Petit Larousse Illustré 1986, (mots en gras et en capitales), leur pluriel, leur féminin et toutes les formes conjuguées correctes.
Ici, tous les participants ayant trouvé une famille comportant le nombre maximum de cousins marqueront 200 points. Les autres ne marqueront rien. Bien fait !
La meilleure réponse (correcte) à ce Super-Défi vaudra donc 200 points. Marqueront 200 points tous les candidats ayant donné la réponse optimum à **la date limite.**

6. Epreuve de départage. Tous les candidats ayant marqué des points (aussi peu soit-il) avec les questions précédentes peuvent participer à cette épreuve.
Pour cela, il leur suffira d'inscrire sur le bulletin-réponse un nombre supérieur à 0 et inférieur à 100, comportant 4 décimales. C'est-à-dire au moins égal à 00,0001 et au plus égal à 99,9999.
Les nombres seront classés par « dizaines ». La première dizaine regroupera les nombres compris entre 00,0001 et 9,9999, la seconde ceux de 10,0000 à 19,9999... la dixième, ceux de 90,0000 à 99,9999.
Il s'agit de donner le nombre le plus proche possible du pourcentage de nombres classés dans la dizaine comprenant le plus de nombres.
Ah ? Voilà qui vous laisse perplexe ? Eh bien, avouons-le, nous aussi. Mais c'est vous qui voulez gagner quelque chose, non ? Alors bon courage !
Ici, la meilleure réponse rapportera 200 points, la seconde 199 points, la troisième 198 points... et la deux-centième 1 point ! En cas d'exaequo, il sera procédé à un tirage au sort.
A l'issue de ces six épreuves, les concurrents seront classés par le nombre de points qu'ils auront obtenus. Les 50 premiers recevront les prix ci-dessous.
De plus, la meilleure réponse à l'épreuve de départage sera récompensée par le Prix spécial mentionné dans l'encadré jaune.
Les résultats seront publiés dans notre numéro 43, paraissant en janvier.
Les réponses doivent nous parvenir au plus tard le **17 novembre** à minuit.

CONCOURS J&S N° 41
LES PRIX

1er prix : un *radio-cassettophone* Sharp stéréo portatif secteur/pile GF-A1H (modèle compact, puissance musicale : 6,8 W, arrêt automatique intégral, etc.)
2e et 3e prix : un *radio cassettophone* Sharp stéréo portatif pile/secteur (radio à 3 gammes d'ondes (MF/OM/OL).

Prix spécial : un *radio cassettophone* Sharp stéréo portatif pile/secteur QT-15H (radio à 3 gammes d'ondes (MF/OM/OL).

4e prix : *une collection complète des 7 livres* de la Collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.
5e prix : un wargame *Alésia.* Offert par Jeux Descartes.
6e prix : un jeu *Ascension.* Offert par Ludonirique.
7e et 8e prix : un jeu *Stratego* + un jeu *Spacego.* Offerts par Jumbo International.
9e et 10e prix : un jeu *Baston.* Offert par la boutique Pass'Temps, (24 rue Monge, 75005 Paris).
11e prix : un jeu de rôle *Maléfices.* Offert par Jeux Descartes.
12e prix : un jeu pour solitaire *Heptalpha.* Offert par la boutique Le Baguenaudier (23, rue St Sulpice, 75006 Paris).
13e prix : un jeu *Appel de Cthulhu.* Offert par Jeux Descartes.
14e et 15e prix : un jeu *Le Gang des Traction Avant.* Offert par International Team France.
16e et 17e prix : un jeu de simulation *Fief.* Offert par International Team France.
18e prix : *1 bon d'achat d'une valeur de 150 F* au choix du gagnant à l'une des boutiques Jeux Descartes suivantes : 40, rue des Ecoles, 75005 Paris ; 15, rue Montalivet, 75008 Paris ; 13, rue des remparts d'Ainay, 69002 Lyon.
19e et 20e prix : un jeu *Claim.* Offert par Jumbo International.
21e prix : 1 jeu de go. Offert par la boutique L'Impensé Radical (1, rue de Médicis, 75006 Paris).
22e prix : un jeu *Les Joyeux Combinards.* Offert par Habourdin International.
23e prix : un jeu de rôle *L'Oeil Noir.* Offert par Schmidt France.

Du 24e au 28e prix : *un abonnement d'un an à Jeux et Stratégie.*
29e prix : un *Othello.* Offert par Dujardin International.
Du 30e au 35e prix : un jeu *Campus.* Offert par Kenner Parker.
36e prix : *un bon d'achat d'une valeur de 100 F* au choix du gagnant à L'Oeuf Cube (24, rue Linné, 75005 Paris).
37e prix : un jeu *Fantômes.* Offert par Schmidt France.
Du 38e au 42e prix : un jeu de *Tarot.* Offert par Grimaud/France cartes + un livre *Tarot moderne* de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.
Du 43e au 47e prix : deux jeux de la collection « Miniplay », *Halma* et *Stratego.* Offerts par Jumbo International.
Du 47e au 50e prix : un livre de la collection « *Un livre dont vous êtes le héros* ». Offert par Folio-Junior Gallimard.



Les points que vous aurez marqués lors de cette quatrième épreuve vous seront définitivement acquis pour le Marathon *J&S* 1986. A l'issue des cinq concours de nos numéros 38 à 42, tous les concurrents y ayant participé (à au moins un d'entre eux) seront classés d'après la somme des points qu'ils auront marqués dans les différents concours. Attention, le total peut être augmenté de « points de bonus ».

- Les « points de bonus »

Après la date limite de réception des réponses pour un concours (par exemple à partir du 18 novembre pour le concours *J&S* n° 41) toute première lettre apportant une amélioration au Super-Défi de ce concours vaudra à son auteur, à condition qu'il ait déjà marqué des points dans le Marathon, un bonus de 200 points et cela n'importe quand avant la date limite du concours *J&S* n° 42.

Exemple : le 17 novembre à minuit, la meilleure solution à notre Super-Défi est de 5 « cousins ». Le 19 novembre, Jean Dupond nous propose une solution de 6 « cousins ». Il marque 200 points en plus de ceux qu'il avait marqués au concours J&S n°41.

Le 20 novembre, nous recevons une lettre de Pierre Durand nous proposant également une solution de « 6 cousins ». Il ne marque rien.

Mais le 21 novembre, Paul Martin propose une solution de 7 « cousins ». Il ajoute lui aussi 200 points à son total du Marathon, etc.

N.B : Nous nous réservons le droit de vous proposer, dans le prochain numéro, d'autres manières de marquer des points de bonus.

MARATHON J&S 1986 LES PRIX

1er prix : un *voyage pour deux personnes*, d'une valeur de 20 000 francs.
2e prix : un *micro-ordinateur Sharp MZ 820* avec unité centrale, un lecteur de disquettes, une imprimante, un moniteur couleur...
3e prix : un *Scooter Peugeot SC 80 L.*

Et 197 autres prix... Liste complète dans le prochain numéro.

RÉSULTATS CONCOURS J&S 39

Ludoquiz

Alfred Butts est l'inventeur du Scrabble et le « coup Deschapelles » est connu au bridge. Un petit piège puisque si Alexandre, Louis, Honoré Deschapelles (1780-1847) fut le meilleur joueur de whist (l'ancêtre du bridge) de son époque, il est surtout connu pour avoir dominé le monde des échecs !

Il fallait donc répondre a et a (ha, ha !)

C'est bien vrai, ça !

Une seule solution pour que cette phrase soit exacte, « autoréférente ».

« Dans cette phrase, on dénombre cent douze lettres qui se répartissent comme suit : soixante-sept consonnes pour quarante-cinq voyelles. »

Les cases vides

Une nouvelle façon de multiplier. Ici encore une seule solution

				5	9	4
×				7	8	3
			1	7	8	2
		4	7	5	2	
	4	1	5	8		
	4	6	5	1	0	2

Super-défi

Il fallait trouver la chaîne de mots la plus longue possible en ne changeant à chaque fois qu'une lettre par sa suivante immédiate dans l'alphabet ou en ajoutant une lettre.

RÈGLEMENT

A partir du numéro 38 et dans les autres numéros à paraître en 1986 (n° 38 à 42), *Jeux et Stratégie* organise un concours destiné à ses lecteurs.

1. Dans chaque numéro, il sera proposé une série de questions permettant de marquer, selon le barème indiqué, un maximum de 1 000 points. Tous les candidats ayant envoyé leur réponse avant la date limite (environ 2 mois après la sortie du numéro) seront classés selon le nombre de points qu'ils auront marqués. Les 50 premiers recevront les prix prévus. D'autre part, la meilleure réponse à l'épreuve dite "de départage" sera récompensée par un "prix spécial". Tous les concurrents ayant au moins une bonne réponse aux autres questions participeront à cette épreuve de départage.

2. Les points marqués par les concurrents dans chacun des concours de l'année se cumuleront, augmentés d'éventuels points de bonus, de manière à établir, après la dernière épreuve, le classement du "Marathon J&S 1986". Les 200 participants terminant avec les meilleurs scores recevront les prix.

3. Points de bonus. A n'importe quel moment entre le début du Marathon (la parution de ce numéro) et sa clôture (date limite d'envoi des réponses à la dernière épreuve) un concurrent peut marquer des points de bonus qui ne seront pas comptabilisés pour le concours portant sur un numéro donné, mais s'ajouteront à son score total comptant pour le Marathon. Les conditions d'octroi de ces points de bonus seront précisés dans chaque numéro et peuvent varier au cours de l'année.

4. Les épreuves sont conçues pour éviter de trop nombreux ex aequo. Cependant, si le cas se présentait, la rédaction de *Jeux & Stratégie*, organisatrice, se réserve le droit de choisir entre le tirage au sort ou l'établissement d'une épreuve supplémentaire de départage.

5. Il ne sera répondu individuellement à aucune question concernant le concours. Cependant, *Jeux & Stratégie* pourra apporter toutes les précisions jugées nécessaires dans la revue elle-même ou sur son service télématique sur Minitel (1).

6. Ce concours est réservé aux habitants de France métropolitaine, Belgique, Suisse, Grand Duché de Luxembourg, Principautés de Monaco et d'Andorre, à l'exception des membres du personnel d'Excelsior Publications, société éditrice de *Jeux & Stratégie*, et de leur famille.

7. Seules seront prises en considération les réponses parfaitement lisibles portées sur les bulletins-réponses parus dans *Jeux & Stratégie.* Les photocopies et les envois recommandés ne seront pas acceptés.

8. Pour chaque épreuve, un seul prix sera attribué par foyer (même nom, même adresse).

9. Les organisateurs se réservent le droit d'interrompre le "Marathon Jeux & Stratégie 1986" à n'importe quel moment. Dans ce cas, les prix annoncés seraient remis aux concurrents les mieux classés à ce moment.

10. Tout cas litigieux sera tranché par la rédaction de *Jeux & Stratégie*, dont les décisions seront sans appel.

(1) Composez sur votre téléphone 36 15 , puis tapez sur votre Minitel JESSIE puis ENVOI.

Le record s'est établi à 20 mots, mais pouvait être atteint de deux manières différentes. Les voici :

- LI - MI - NI - NID - NIE - OIE - PIE - PILE - PILER - PILES - PILET - PILENT - PIMENT - PIGMENT - PIGMENTE - PIGMENTER - PIGMENTERA - PIGMENTERAS - PIGMENTERAIS - PIGMENTERAIT
- LU - MU - NU - OU - PU - PUE - QUE - RUE - SUE - SUER - SUES - SURES - SURET - SURENT - TURENT - TUERENT - TOUERENT - TOQUERENT - TROQUERENT - TRONQUERENT

Quelques petits malins nous ont proposé la suite infinie A-B-C... X-Y-Z-A... rappelant que les lettres sont considérées comme des mots dans le PLI. Mais, joueurs comme vous êtes, nous n'allons pas vous apprendre que les lettres isolées ne sont jamais comptées comme des mots dans les jeux de lettres.

Epreuve de départage

Il s'agissait de donner un nombre le plus proche possible du pourcentage de concurrents ayant indiqué des nombres strictement supérieurs au double de ce nombre.

Le grand gagnant est Lucien Louvet de Rueil-Malmaison avec 17,5613. Il y eut en effet 17,5704 % de bulletins portant des nombres supérieurs à 35,1226. Il gagne donc le prix spécial, un radio-cassettophone Sharp stéréo portatif. Hélas, il ne totalise que 800 points, ayant trouvé une chaîne ne comportant que 19 mots.

LES GAGNANTS

Voici la liste des heureux vainqueurs (entre parenthèses, figure le score qu'ils ont réalisé pour CE concours).

1er (912) : BEGUIN Gérard, Sin-le-Noble, gagne un *radio stéréo portatif cassettophone* offert par Sharp.

2e (884) : DELBARRE Jean-Claude, Douai ; 3e (805) : LOROT Jean-Pierre, Chennevières/Marne, gagnent un *radio-cassettophone pile-secteur* offert par Sharp.

4e (800) : MARCH Robert, Paris, gagne une *malette de backgammon,* offerte par la boutique Le Baguenaudier (23, rue Saint-Sulpice, 75006 Paris).
5e (800) : SCHMUTZ Jean, Strasbourg ; 6e (800) : LEGRAND Stéphane, Saint-Gratien, gagnent un jeu de rôle *La Compagnie des Glaces,* offert par Jeux Actuels.
7e (800) : CABRITA Georges, Saint-Gratien ; 8e (800) : LABARTHE Jean-Jacques, Bures/Yvette, gagnent deux jeux *Stratego* et *Spacego,* offerts par Jumbo France.
9e (800) : BEGUIN René, Nice ; 10e (800) : LOUVET Lucien, Rueil Malmaison ; 11e (800) : RAYMOND Christine, Montpellier ; 12e (795) : RAMEL Gilles, Palaiseau, gagnent une collection de dix livres « *Les quêtes sans fin de D&D* », offerte par les éditions Solar.
13e (791) : FILLIOLEY Didier, Grenoble, gagne un wargame *Alesia,* offert par Jeux Descartes.
14e (786) : GIORGI Leonello, Belfort, gagne un jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu,* offert par Jeux Descartes.
15e (784) : BERTHOUT Patrick, Choisy-Le-Roi, gagne un jeu de rôle *Maléfices,* offert par Jeux Descartes.
16e (781) : MUHLA Claude, Livarot ; 17e (776) : DUROUX Jean-Luc, Couzeix, gagnent un jeu *Le Gang des Traction Avant,* offert par International Team France.
18e (773) : LE FRIEC Christophe, Montfort/Meu, gagne un *jeu de go,* offert par la boutique L'Impensé Radical (1, rue de Médicis, 75006 Paris).
19e (768) : DESNOUX Pierre-Jean, Paris ; 20e (766) : RION Guy, Chamalières, gagnent un jeu de simulation *Fief,* offert par International Team France.
21e (761) : THOMAS Michel, Jussac, gagne *un bon d'achat d'une valeur de 150 F* dans l'une des boutiques Jeux Descartes suivantes : 40, rue des Ecoles, 75005 Paris ; 15, rue Montalivet, 75008 Paris ; 13, rue des Remparts d'Ainay, 69002 Lyon.
22e (760) : BUSTARRET Jean-François, Versailles ; 23e (757) : BODENANT Benoît, Mantes-la-Ville, gagnent un jeu *Claim,* offert par Jumbo France.
24e (753) : MINGUET Christophe, Aywaille (Belgique) ; 25e (747) : LEBRUN Christophe, Sainte Adresse ; 26e (736) : DELCOURT Philippe, Bruxelles (Belgique) ; 27e (735) : HAUSHERR Pierre, Sartrouville ; 28e (734) : GAILLAGUET Gérard, Ivry/Seine ; 29e (730) : RODOLAUSE Fernand, Coignières, gagnent un jeu *Risk,* offert par Kenner Parker.
30e (728) : MARRET Guillaume, Paris, gagne un jeu *Rail,* offert par Ludonirique.
31e (722) : LEPRINCE Jean-Pierre, Coulaines, gagne un jeu de rôle *L'Oeil Noir,* offert par Schmidt France.
32e (719) : DUVAL Thierry, Boulogne/Mer, gagne un jeu *Othello,* offert par Dujardin International.
33e (700) : BUFFE Laurence, Saint-Germain-en-Laye, gagne un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* à la boutique L'Oeuf Cube (24, rue Linné, 75005 Paris)
34e (700) : BABIN Bruno, Nantes ; 35e (699) : LE GAC Philippe, Coubron, gagnent un jeu de lettres *Satanix,* offert par Habourdin International.
36e (697) : AVALE Philippe, Epinay/Seine, gagne un jeu *Fantômes,* offert par Schmidt France.
37e (692) : BOBBIO Georges, Orléans ; 38e (692) : MERLE Philippe, Quetigny ; 39e (690) BOUZOL Nicole, Vitry/Seine ; 40e (689) : FOMPUDIE Francine, Angoulême ; 41e (689) : GIRE Christophe, Marseille, gagnent *un jeu de Tarot,* offert par France-Cartes + *un livre Tarot moderne,* de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.
42e (687) : RULL Eric, Mions ; 43e (685) : CARCELLIER Jean-Claude, Valbonne ; 44e (680) : SAINTE-CATHERINE Thierry, Paris ; 45e (680) : FABRY Michel, Heillecourt ; 46e (679) : CONSTANT Dominique, Les Mureaux, gagnent deux jeux de la collection « Miniplay » *Halma* et *Stratego,* offerts par Jumbo France.
47e (677) : HECTOR Catherine, Pacy/Eure ; 48e (677) : GUILLAUME Bertrand, Janville ; 49e (672) : TOURDOT Emmanuel, Belfort ; 50e (671) : HADAM Jean, Tours, gagnent un livre de la collection « *Un livre dont vous êtes le héros* », offert par Folio-Junior Gallimard.

En outre, les dix premiers gagnants recevront *un coffret-cadeau offert par Meccarillos,* cigarillos extra-fins.



«L'ŒUF CUBE», deux cent mille façons d'avoir une levée d'avance !

WARGAMES

CRY HAVOC Médiéval (en Français) . . . . 165 F
SIÈGE (en Français) . . . . 165 F
SAMOURAÏ BLADES Médiéval Japonais (en Fr.) 165 F
ADV. SQUAD LEADER RULES . . . . 380 F
ADV. SQL MODULE A BEYOND VALOR . . . . . 380 F
WAR IN THE PACIFIC (V.G.) . . . . 495 F
THIRD WORLD WAR (Stratégique) . . . . 210 F
SOUTHERN FRONT (Série Third world war) . . 210 F
ARTIC FRONT (Série Third world war) . . . . 210 F
PERSIAN GULF (Série Third world war) . . . . . . 210 F
JERUSALEM (en Français) . . . . 145 F
WAGRAM (en Français) . . . . 145 F
VIETNAM (en Français) . . . . 295 F
ROMMEL (en Français) . . . . 225 F
OKINAWA (en Français) . . . . 195 F

LES NOUVEAUTÉS DE LA RENTRÉE

PARANOÏA (en Français) . . . . 149 F
PRESSEZ LES ORANGES (module Paranoïa) . . . . 39 F
Ecran PARANOÏA . . . . 64 F
DUNGEONEERS SURVIVAL GUIDE (AD & D) . . . . 155 F
MODULE A 1-4 pour AD & D . . . . 130 F
MODULE CA2 pour Lankhmar (AD & D) . . . . 70 F
IMMORTALS SET (AD & D) . . . . 145 F
MARVEL (Règles avancées) . . . . 140 F
REALMS OF MAGIC (MH AC9 Marvel) . . . . 45 F
NOBLE'S BOOK (Pendragon) . . . . 120 F
KING ARTHUR COMPANION (Pendragon) . . . . 190 F
LORIEN (Middle Earth) . . . . 80 F
Calendrier DRAGONLANCE 1987 . . . . 60 F
BARBAROSSA (TSR-SPI) . . . . 275 F
TERRIBLE SWIFT SWORD (TSR-SPI) . . . . 340 F

UNE SÉLECTION DES MEILLEURS JEUX DE RÔLE

EN ANGLAIS

PHANTOM OF THE NORTHERN MARCHES . . . 45 F
PALADIUM BOOK I RPG . . . . 140 F
PALADIUM BOOK II RPG . . . . 140 F
MECANOÏD RPG . . . . 140 F
STORMBRINGER . . . . 245 F
STORMBRINGER COMPANION . . . . 100 F
DEMON MAGIC . . . . 100 F
STEALER OF SOUL . . . . 70 F
ELFQUEST . . . . 235 F
ELFQUEST CAMPAIGN . . . . 80 F
SEA ELF . . . . 80 F
PENDRAGON . . . . 210 F
PENDRAGON COMPANION . . . . 85 F
SPACE MASTER RPG . . . . 200 F

EN FRANÇAIS

LE PLAYER EN FRANÇAIS . . . . 145 F
AS DES AS . . . . 85 F
TALISMAN . . . . 158 F
DETECTIVE CONSEIL . . . . 235 F
MEURTRES A Carlton House (Ext. Détective Conseil) . . . 89 F
LA COMPAGNIE DES GLACES . . . . 220 F
LES LOCO-FANTOMES (Sc. Comp. des Glaces) . 50 F
APPEL DE CTHULHU . . . . 190 F
BASTON . . . . 195 F
CHRONIQUE DE LINAÏS . . . . 185 F
DONJONS & DRAGONS BASE . . . . 170 F
DONJONS & DRAGONS EXPERT . . . . 170 F
EMPIRE GALACTIQUE . . . . 85 F
LES FRONTIÈRES DE L'EMPIRE . . . . 85 F

FÉERIE . . . . 195 F
L'OEIL NOIR GALLIMARD . . . . 110 F
LÈGENDES (Règles) . . . . 115 F
LÉGENDES CELTIQUES . . . . 75 F
LÉGENDES DES MILLE ET UNE NUITS . . . . . . 185 F
MALÉFICES . . . . 170 F
BITUME . . . . 95 F
RÊVE DE DRAGON . . . . 150 F
STAR FRONTIÈRES . . . . 210 F
L'AN MIL . . . . 225 F
LES TROIS MOUSQUETAIRES . . . . 160 F
L'OEIL NOIR EXTENSION . . . . 135 F

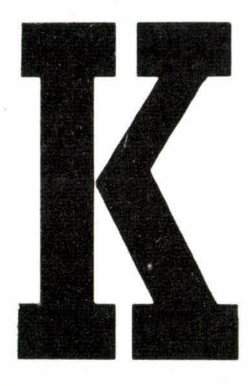
En direct des USA
le magazine « DRAGON » (40 F)

Bon de commande à retourner à l'OEUF CUBE
24, rue Linné - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83

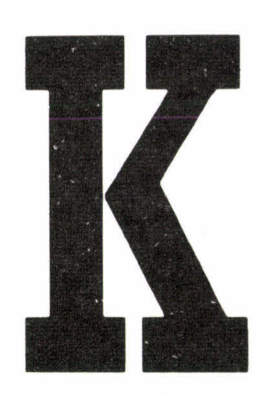
NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
.... TEL. ....
C.P. .... VILLE ....

☐ LISTE DES JEUX	GRATUITE
DESIGNATION	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	30 F
TOTAL	

Les jeux sont postés en recommandé dans les 48 heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'ŒUF CUBE



CONTRE



On prend les mêmes et on recommence ! Mais qui s'en plaindrait quand ce sont les meilleurs ? De nouveau les deux Super-K se retrouvent face à face pour 24 parties : voici les 12 premières.

A *Park Lane Hotel*, vieille bâtisse victorienne dans le centre de Londres, arborant pour la circonstance deux immenses drapeaux soviétique et anglais, se déroulait, le vendredi 25 juillet, la conférence de presse des 2 « K ».
Conférence très attendue après les fracassantes déclarations de Kasparov en juin.
Première surprise : on baigne dans l'amabilité et la bonne humeur. Le match qui sentait la poudre est soudain désamorcé par les deux protagonistes.

KASPAROV

Costume clair, cravate grenat, bronzé, très attendu, souriant, riant même aux éclats, voici le champion du monde, longtemps ovationné par l'assistance.



photo Catherine Jaeg

Championnat du monde d'échecs ou grand-messe...

S'exprimant tour à tour en russe et en anglais, il se dit fin prêt pour affronter Anatoli Karpov. Il a suivi un entraînement sportif habituel pour lui : footing, tennis, football. De plus, il avoue s'être arrêté de fumer tout spécialement pour la finale. L'issue du match lui paraît incertaine : « *Je vais faire de mon mieux pour gagner mais je ne peux pas vous le promettre. je ne suis pas sûr du tout de ma victoire... Moins sûr qu'à Moscou en 85...* »
Après avoir répondu à toutes les questions techniques — il s'avère, en fait, que Garry n'a pas de tactique préconçue, du moins le prétend-il — il présente son équipe de secondants : Dorfman, Nikitine, Timotchenko et Vladimirov.
Kasparov s'en va.

KARPOV

L'ex-roi a gardé toute sa prestance. Plus poseur que décontracté, Anatoli Karpov semble guetter sa popularité. Magnanime, le public lui fera pourtant le même tabac qu'à son rival. La conférence de presse de Karpov est bizarrement théâtralisée.
Première partie : un officiel soviétique vient faire le panégyrique du champion, palmarès à l'appui. Deuxième partie : Karpov donne, sous la forme d'un petit discours, ses principales réflexions et impressions sur le match.
Dans un esprit tout empreint de courtoisie et de civilité, on peut retenir ces quelques mots de Karpov : « *Il est plus difficile de défendre un titre que de le conquérir... J'estime que nous avons des chances égales dans ce match.* »
Karpov déclinera toute question envisageant la suite de sa carrière en cas de défaite. Il se plaira, par contre, à comparer leur affrontement avec le Capablanca-Alékhine de 1927, lui dans le rôle de Capablanca, Kasparov dans celui d'Alékhine. (Au fait, en 1927, c'est Alékhine qui avait gagné !) Le prochain rendez-vous est sur l'échiquier.

Londres, Park Lane Hotel,
28 juillet 1986.
Sur la scène de la salle de bal, un projecteur, immense, diffuse sa lumière crue. Deux hommes assis face à face, légèrement penchés au-dessus d'un échiquier. Une ambiance feutrée où tout geste est calculé. Pourtant près de quatre cents personnes assistent à ce curieux spectacle. La salle de bal prend des allures de cathédrale.
Finale d'un championnat du monde d'échecs ou grand-messe... Seul le tic-tac de la pendule sur la table donne un semblant de vie.
Sous les applaudissements du public, venu nombreux malgré les 200 francs à acquitter pour suivre une partie (!), les deux champions s'ignorent superbement. Les 2 « K » semblent faire grise mine à l'idée de passer l'été ensemble !
Sourire poli, brève poignée de main au-dessus de l'échiquier. Ils s'installent. L'arbitre ouest-allemand, le GMI Lothar Schmid (celui-là même qui officia pour le Fischer-Spassky de 1972) donne le signal du départ. Les deux hommes ne se regarderont plus de tout le match.
Karpov joue très rapidement **d4**. Trois coups plus tard, un bras se tend, une main prend une pièce, la déplace et appuie sur la pendule. Kasparov a joué. Il se lève, jette un dernier coup d'œil sur l'échiquier et commence à arpenter la scène. Karpov a noté rapidement le coup sur

sa feuille de match, s'enfonce dans son fauteuil et fixe les pièces. Bref murmure dans l'assistance : Kasparov a opté pour une Défense Grünfeld. Déjà une sensation !
Cinq heures d'un même rituel, deux heures et demie par joueur, 40 coups à jouer avant un éventuel ajournement.
Peu de démonstration de la part de Karpov et Kasparov. On est bien loin des mimiques d'un Tal ou d'un Spassky. Ils ne fument pas, ne boivent que très peu. Pas de manies non plus, si ce n'est cette façon très bizarre de Kasparov de dominer l'échiquier avec ses épaules comme un chat prêt à bondir.

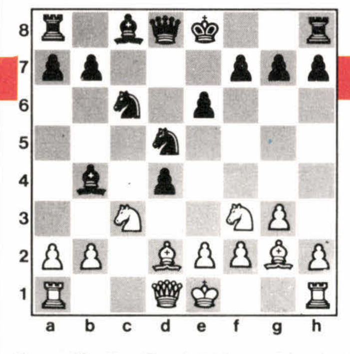
INVITATION DÉCLINÉE

Cette première partie n'a que l'apparence d'un round d'observation. D'entrée Kasparov, en choisissant la provocante « Défense Grünfeld » invitait à la violence et, du même coup, montrait l'étendue de son travail préparatoire avec l'emploi, pour la première fois, de cette défense.
Ne voulant (ne pouvant ?) affronter les tempêtes des lignes théoriques de la « Grünfeld », Karpov déclina l'invitation et renonça rapidement à un quelconque avantage. Une mini-défaite, sur le plan psychologique, s'entend.
Blancs : A. Karpov ; Noirs : G. Kasparov.
Défense Grünfeld.
1. d4, Cf6 ; 2. c4, g6 ; 3. Cc3, d5 ; 4. Cf3, Fg7 ; 5. Ff4
(5. c×d5 ; C×d5, 6. e4 amenait la violence)
5... c5 ; 6. d×c5, Da5 ; 7. Tc1 d×c4 ; 8. e3, D×c5 ; 9. Da4 +, Cc6 ; 10. F×c4, 0-0 ; 11. 0-0, Fd7!
(harcelant la Dame blanche, les Noirs ont obtenu un jeu égal) ;
12. Db5, D×b5 ; 13. F×b5, Tac8 ; 14. Tfd1, Tfd8 ; 15. b3, h6 ; 16. Rf1, a6. 17. Fe2, Fe6 ; 18. T×d8+ T×d8 ; 19. Ce5, C×e5 ; 20. F×e5, Td2 ; 21. b3.
Nulle sur proposition de Karpov.
Temps de réflexion :
Blancs : 1 h 47′ ; Noirs : 1 h 50′.

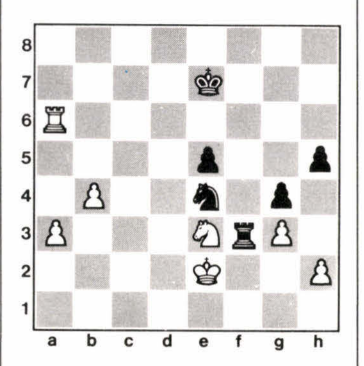
KARPOV BRISE L'ÉTRANGLEMENT

En choisissant l'échange de Dames au douzième coup, le champion du monde entama une pression terrible sur l'aile-Dame.
La façon dont Karpov, patiemment, est parvenu à se défaire de l'emprise restera dans les annales des prouesses défensives.
Un demi-point durement gagné pour Anatoly Karpov !

Blancs : G. Kasparov ; Noirs : A. Karpov.
Défense Nimzo-Indienne.
1. d4, Cf6 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fb4 ; 4. Cf3, c5 ; 5. g3, Cc6 ; 6. Fg2, d5!?
(un coup nouveau sur lequel Kasparov réfléchit la bagatelle de 42 minutes ! Par deux fois lors du match précédent Karpov avait joué 6... Ce4) ;



7. c×d5, C×d5 ; 8.Fd2, c×d4 ; 9. C×d4!
(un pseudo-sacrifice qui surprit le public. Cette pirouette tactique permet aux Blancs de récupérer leur pion et d'augmenter la pression exercée par le Fg2) ;
9... C×d4 ; 10. C×d5, F×d2+ ; 11. D×d2, Cc6 ; 12. Cf4!
(bien des observateurs s'attendaient à 12. De3 qui évitait l'échange des Dames. La conception simple du champion du monde va s'avérer très forte) ;
12...D×d2+ ; 13. R×d2
(on est en finale, et le Roi est bien au centre) ;
13... Fd7 ; 14. Thc1, Re7 ; 15. Cd3, Thc8 ; 16. Cc5, Tab8 ; 17. Tc3, Cd8 ; 18. Tac1, Fc6 ; 19. Cd3, Fd7 ; 20. Ce5, T×c3 ;
21. T×c3, Fe8
(le simple 21... Tc8, pour un nouvel échange, paraît plus sûr) ;
22. b4!, a6 ; 23. Fe4, h6 ; 24. a3, f6 ; 25. Cd3, Fc6 ; 26. F×c6, C×c6 ; 27. Cc5, Ce5 ; 28. f4, Cd7 ; 29. Cb3, Rd6 ; 30. e4, g5!
(le début d'une contre-attaque sur l'aile-Roi) ;
31. Re3, e5 ; 32. f×g5, F×g5 ; 33. Ca5, g4 ; 34. Tc2, h5 ; 35. Tc1
(les Noirs semblent maintenant en « *zugzwang* », en manque de coups : un mouvement de Tour perd le pion b7, et un saut de Cavalier laisserait faire 36. Tc5! avec une pression décisive sur le pion e5, Karpov doit alors abandonner ses pions de l'aile-Dame) ;
35...b6 ; 36. Tc6+, Re7 ; 37. Cc4, Tf8 ; 38. Re2, Tf3 ; 39. Ce3, Cf6 ; 40. T×b6, C×e4 ; 41. T×a6
(laissant échapper la victoire qui s'obtenait avec 39. Tc7! et la menace 40. T×d7+. Sur 39... Tc3 ; 40. Rd2! les Blancs gagnent) ;

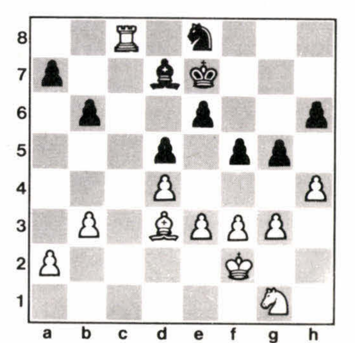


41... Tf2+
(le coup sous enveloppe) ;
42. Rd3, Cd6!
(empêchant b5. Cette défense, miraculeuse, assure la nullité) ;
43. Ta7+, Re6 ; 44. Th7, e4+ ; 45. Rc3, Cb5+ ; 46. Rc4, C×a3+ ; 47. Rd4, T×h2 ; 48. Th6+, Rd7 ; 49. Cd5, h4! 50. T×h4, T×h4 ; 51. g×h4, g3 ; 52. Cf4, Cc2+ ; 53. Nulle sur proposition de Kasparov.
Temps de réflexion :
Blancs : 2 h 57′ ; Noirs : 2 h 50′.

KASPAROV BÉTONNE...

En cas de 12-12 Kasparov garde son titre. Il a dû s'en souvenir dans cette troisième partie car on ne l'a jamais vu autant serrer le jeu. Quant à Karpov, sa stratégie consiste, en ce début de match, à vouloir gagner sans prendre le moindre risque.
Contre un Kasparov mûri par son titre, cela ne semble pas devoir marcher.

Blancs : A. Karpov ; Noirs : G. Kasparov
Défense Grünfeld.
1. d4, Cf6 ; 2. c4, g6 ; 3. Cf3, Fg7 ; 4. g3, c6 ; 5. Fg2, d5 ; 6. c×d5, c×d5 ; 7. Cc3, 0-0 ; 8. Ce5, e6
(le plan le plus solide) ;
9. 0-0, Cfd7 ; 10. Cf3, Cc6 ; 11. Ff4, Cf6 ; 12. Ce5, Fd7 ; 13. Dd2, C×e5 ; 14. F×e5, Fc6 ; 15. Tfd1, Cd7 ; 16. F×g7, R×g7 ; 17. Tac1, Cf6 ; 18. Df4, Db8! 19. D×b8, Ta×b8 ; 20. f3, Tfd8 ; 21. Rf2, Tbc8 ; 22. e3, Ce8 ; 23. Td2, Cd6 ; 24. Tdc2, Rf8 ; 25. Ff1, Re7 ; 26. Fd3, f5 ; 27. h4, h6 ; 28. b3, g5 ; 29. Ce2, Fd7 ; 30. Tc5, b6 ; 31. Tc7, T×c7 ; 32. T×c7, Ta8 ; 33. Cg1, Ce8 ; 34. Tc1, Tc8 ; 35. T×c8.
Nulle.
Temps de réflexion :
Blancs : 2 h 11′ ; Noirs : 2 h 16′.



LE ROSEAU PLIE... ET ROMPT !

La pression exercée par Kasparov finit par lui rapporter sa première victoire. Le challenger n'a toujours pas trouvé le moyen d'obtenir l'égalité dans la défense Nimzo-Indienne, et ce malgré une préparation illustrée encore par le coup nouveau 9... Cc6.
Le champion du monde attaque sans prendre de risque (à la Karpov !), augmentant son avantage à chaque échange.
La ténacité défensive de Karpov, on le savait déjà, a ses limites.
Blancs : G. Kasparov ; Noirs : A. Karpov
Défense : Nimzo-Indienne.
1. d4, Cf6 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fb4 ; 4. Cf3, c5 ; 5. g3, c×d4
(les souffrances que connut Karpov lors de la deuxième partie après 5... Cc6 dissuadèrent sans doute celui-ci de jouer ce coup) ;
6. C×d4, 0-0 ; 7. Fg2, d5 ; 8. Db3, F×c3+ ; 9. b×c3, Cc6
(un coup nouveau. Connus sont 9... d×c4 et 9... e5) ;
10. c×d5
(comme dans la deuxième partie, Kasparov réagit très sobrement face aux surprises préparées par son challenger. La façon dont il va sans cesse augmenter la pression sur l'aile-Dame force l'admiration) ;
10... Ca5 ; 11. Dc2, C×d5 ; 12. Dd3!!
(le genre de coups tranquilles extrêmement difficiles à trouver, et qui montrent, s'il en était besoin, la force du champion du monde. Il prépare 13. c4 qui était injouable avec la

Dame en c2 à cause de Cb4 suivi de D×d4!! et Cc2+. D'autre part, Cc4 est empêché)

12... Fd7 ; 13. c4, Ce7

(sur 13... Cb4 ; 14. Db1!, Fa4 ; 15. D×b4, D×d4 ; 16. Fb2! Les pièces noires seraient mal placées, mais 13... Cb6 ne manque pas d'intérêt) ;

14. 0-0, Tc8 ; 15. Cb3, C×c4 ; 16. F×b7, Tc7 ; 17. Fa6, Ce5, 18. De3, Cc4! ; 19. De4!

(refusant à juste titre de prendre le pion : si 19. F×c4, Tc×4 ; 20. D×a7, alors le coup 20... Fc6! pose bien des problèmes aux Blancs) ;

19... Cd6 ; 20. Db3, Tc6

(semble une perte de temps. L'immédiat 20... Fc8 paraît plus solide) ;

21. Fa3, Fc8 ; 22. F×c8, Cd×c8 ; 23. Tfd1!

(aussi simple qu'efficace. Les Blancs prennent le contrôle de la case d7 et la pression sur le Cavalier cloué va permettre le « break ») ;

23... D×d3

(avec les Dames sur l'échiquier, l'avantage blanc serait encore plus grand) ;

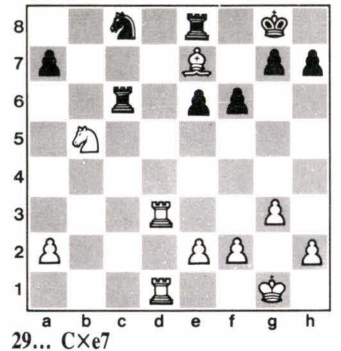
24. T×d3, Te8 ; 25. Tad1, f6

(ou 25... Ta6 ? ; 26. Td8!, Rf8 ; 27. Cc5! puis 28. Cd7+) ;

26. Cd4, Tb6 ; 27. Fc5, Ta6 ; 28. Cb5!, Tc6

(et non 28... T×a2 ; 29. Cc7, Tf8 ; 30. Td7! et les Blancs gagnent la qualité) ;

29. F×e7!



29... C×e7

(forcé. Sur 29... T×e7 ; 30. Td8+, Rf7, Kasparov gagnait un Cavalier par 31. T×c8!! ; 32. Cd6+ et 33. C×c8) ;

30. Td7, Cg6

(la menace était 31. Cd6, et les Noirs n'avaient donc pas le temps de protéger le pion a7) ;

31. T×a7, Cf8

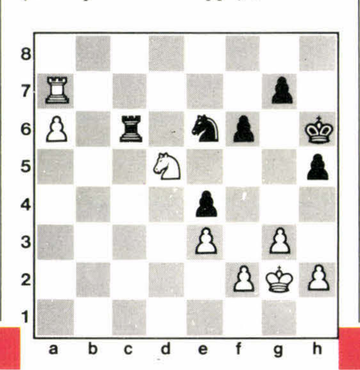
(cette fois c'est 32. T1 d7 qui devait être paré) ;

32. a4

(la technique impeccable de Kasparov va maintenant conclure. Une leçon d'échecs) ;

32... Tb8 ; 33. e3, h5 ; 34. Rg2, e5 ; 35. Td3!, Rh7 ; 36. Tc3, Tbc8 ; 37. T×c6, T×c6 ; 38. Cc7, Ce6 ; 39. Cd5!, Rh6 ; 40. a5, e4 ; 41. a6!

(le coup sous enveloppe) ;



41... abandon

(au vu de la menace 42. Cb4, Tb6 ; 43. Tb7!, et du fait que 41... Cc5 est réfuté par 42. Tc7!!).

FOUGUE PRÉMATURÉE

Bobby Fischer fut victime de la même variante. Les Noirs se lancent dans la violence, semblent bousculer les Blancs, mais cela s'aplanit vite, et les pions blancs dominent le centre.

Quinze années plus tard, Kasparov tenta d'améliorer le jeu de Fischer avec 10... D×d2+, mais sans convaincre. Au moment de son dix-huitième coup erroné, le champion du monde était en difficulté. Ensuite, Karpov fit preuve d'une grande maestria dans l'exécution.

Blancs : A. Karpov ; Noirs : G. Kasparov

Défense : Grünfeld.

1. d4, Cf6 ; 2. c4, g6 ; 3. Cc3, d5 ; 4. Ff4

(lors de la première partie, Karpov fit précéder ce coup par 4. Cf3. Dans cette partie, le développement du Cavalier blanc est différé, lui laissant le choix entre f3, e2 et, nous le verrons, h3)

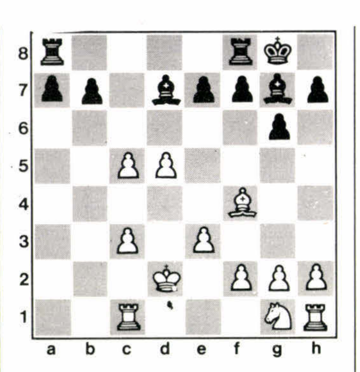
4... Fg7 ; 5. e3, c5

(ou 5... 0-0 et les Blancs peuvent obtenir un léger avantage, d'après la théorie, en capturant le pion c7 par 6. c×d5 C×d; 7. C×d5, D×d5 ; 8. F×c7) ;

6. d×c5, Da5 ; 7. Tc1, Ce4 ; 8. c×d5, C×c3 ; 9. Dd2, D×a2 ; 10. b×c3, D×d2+

(Petrossian - Fischer se poursuivit par 10... Da5. L'échange des Dames semble inférieur. Karpov va montrer la force des pions blancs en utilisant astucieusement le temps perdu par son adversaire pour récupérer le pion sacrifié) ;

11. R×d2, Cd7 ; 12. Fb5, 0-0 ; 13.



F×d7!, F×d7 ;

(vient maintenant une rareté : six coups de pions de suite pour les Blancs ! Aussi forts les uns que les autres) ;

14. e4!

(permettant Fe3 pour protéger c5) ;

14... f5 ; 15. e5, e6

(ou 15... g5 ; 16. F×g5, F×e5 ; 17. Cf3! et les Blancs ont un gros avantage. 15... Tfc8 mérite attention) ;

16. c4, Tfc8 ; 17. c6!, b×c6 ; 18. d6!

(en rendant habilement le pion, Karpov a muselé les Fous noirs et obtenu un puissant pion passé en d6) ;

18... c5 ?

(en omettant de se libérer de suite par 18... g5!, Kasparov va se retrouver pris dans un étau. Après 18... g5 ; 19. F×g5, F×e5 ; 20. c5, les Blancs avaient un avantage moins net que dans la partie) ;

19. h4!, h6 ; 20. Ch3!, a5

(puisque g6-g5 est empêché, le coup de la partie constitue la seule contre-chance) ;

21. f3, a4 ; 22. The1!, a3 ; 23. Cf2, a2 ; 24. Cd3, Ta3 ; 25. Ta1, g5?

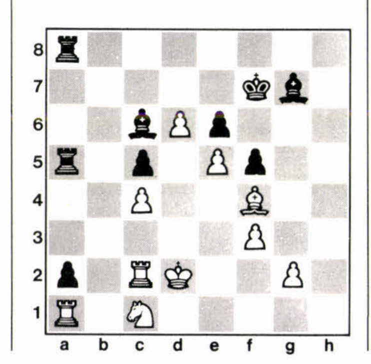
(accélérant le processus en donnant un pion gratuitement) ;

26. h×g5, h×g5 ; 27. F×g5, Rf7 ; 28. Ff4, Tb8 ; 29. Tec1, Fc6 ; 30. Tc3!

(ne tombant pas dans le piège 30. C×c5?, F×f3! ; 31. g×f3, T×f3 après lequel les Noirs auraient beaucoup d'activité) ;

30... Ta5 ; 31. Tc2!, Tba8 ; 32. Cc1!

Abandon.



Les Noirs vont rester avec deux pions de moins sans compensation.

Score : 2,5 - 2,5.

PLUS D'UNE HEURE

C'est exactement 1 heure et 9 minutes qu'il fallut à Kasparov pour admettre que le dix-neuvième coup de Karpov, Dame en c4, mettait fin à son attaque.

En plaçant mécaniquement son Fou en b2, le champion du monde devait être persuadé avoir une position gagnante. Las ! Le coup était la marque d'un relâchement dont Karpov se servit pour se sortir d'une situation plus que périlleuse.

Il est rare de voir Kasparov gâcher une aussi belle position d'attaque.

Blancs : G. Kasparov ; Noirs : A. Karpov.

Défense Petrov.

1. e4

(curieux choix puisque Karpov n'avait pas, depuis le début du match, trouvé de défense satisfaisante contre 1. d4) ;

1... e5 ; 2. Cf3, Cf6

(cette « défense Petrov » marque généralement l'intention des Noirs de jouer pour le match nul car elle a une réputation de grande solidité) ;

3. C×e5, d6 ; 4. Cf3, C×e4 ; 5. d4, d5 ; 6. Fd3, Cc6 ; 7. 0-0, Fg4

(la façon moderne de jouer la « défense Petrov » : une pression en règle contre le pion d4) ;

8. c4, Cf6 ; 9. Cc3

(dans l'esprit des « gambits », Kasparov cède un pion pendant que les Noirs n'ont pas encore roqué) ;

9... F×f3 ; 10. D×f3, C×d4 ; 11. De3+ !

(une innovation par rapport à 11. Te1 + joué par les mêmes protagonistes l'an dernier, et, semble-t-il, une sérieuse amélioration) ;

11... Ce6 ; 12. c×d5, C×d5 ; 13. C×d5, D×d5 ; 14. Fe4, Db5

(il faut conserver le pion b7 sinon les Blancs auraient trois avantages : la paire de Fous, une avance de déploiement et une meilleure structure de pions) ;

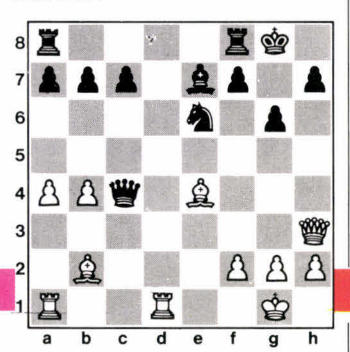
15. a4, Da6 ; 16. Td1 !

(empêchant le grand roque) ;

16... Fe7 ; 17. b4, 0-0

(17... F×b4 ou 17... Ff6 étaient à envisager car le roque, dans cette

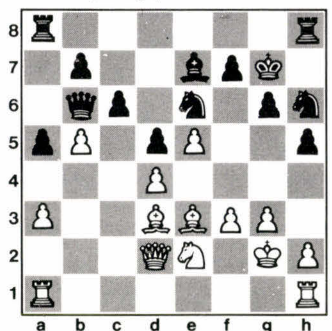
situation, ne constitue guère un abri) ;
18. Dh3, g6
(sur 18... h6 le sacrifice 19 F×h6 ! serait possible) ;
19. Fb2
(faire précéder ce coup par 19. b5 ! déviant la Dame noire, paraît meilleur) ;
19... Dc4 !



20. Td7
(après 69 minutes de réflexion ! Kasparov avait dû initialement prévoir 20. Fd5, et se rendit compte que 20... Dc2 ! ; 21. F×e6, D×b2 ! était excellent... pour Karpov ! Désormais, le champion du monde, renonçant à tout avantage, va s'employer à ne pas perdre. Une réaction dénotant une grande lucidité) ;
20... Tae8 ! ; 21. Fd5, D×b4 ; 22. Fc3
(22. Fa3 Dd4 visant la Ta1) ;
22... Cf4 ! ; 23. F×b4 !
(et non 23. De3 ?, D×c3 ! puis 24... Ce2+) ;
23... C×h3+ ; 24. g×h3, F×b4 ; 25. T×c7, b6 ; 26. T×a7, Rg7 ; 27. Td7, Td8 ; 28. T×d8, T×d8 ; 29. Td1, Td6 ; 30. Td3, h5 ; 31. Rf1, Td7 ; 32. Rg2, Fc5 ; 33. Rf1, h4 ; Fc4, Te7 ; 35. Tf3, Fd6 ; 36. Rg2, Tc7 ; 37. Fb3, f5 ; 38. Td3, Fc5 ; 39. Tc3, Rf6 ; 40. Tc4, g5 ; 41. Tc2, Re5 ; 42. Fc4
(le coup sous enveloppe),
42... Nulle
(sans reprendre le jeu).
Score : Kasparov 3 - Karpov 3.

LES ROIS DES ROIS

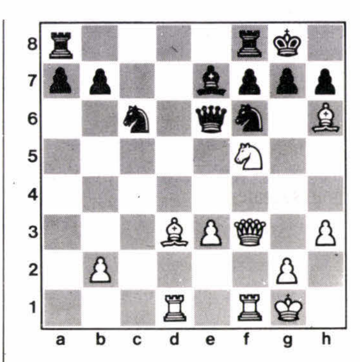
Comme s'ils avaient oublié la règle du roque, les deux champions ont joué là leur partie la plus bizarre. Visiblement chacun attendait que l'autre indique « l'adresse » de son Roi. Puis Karpov entama une balade de Roi, immédiatement imité par le champion en titre. Du jamais vu ! Quand, après ces manœuvres bizarres, la partie s'ouvrit, quel spectacle ! Karpov attaqua comme un junior et ne vit son attaque stoppée que parce que son adversaire trouva la splendide défense Tc5.
Blancs : A. Karpov ; Noirs : G. Kasparov.
Gambit Dame, variante d'échange.
1. d4, d5 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fe7
(cherchant à éviter la suite classique 3... Cf6 ; 4. Fg5) ;
4. c×d5, e×d5 ; 5. Ff4, c6 ; 6. Dc2, g6 ; 7. e3, Ff5 ; 8. Dd2
(plus habituel est 8. Fd3. Le choix de Karpov montre ses intentions belliqueuses. La partie sort désormais des sentiers battus)
8... Cd7 ; 9. f3, Cb6 ; 10. e4, Fe6 ; 11. e5
(bien des joueurs auraient laissé la tension centrale, mais Karpov aime posséder l'avantage d'espace) ;
11... h5 ; 12. Fd3, Dd7 ; 13. b3, Fh4+ ; 14. g3, Fe7
(attendant de savoir où l'adversaire veut placer son Roi : petit roque, grand roque ou...) ;
15. Rf2
(pas de roque du tout !) ;
15... Ff5 ; 16. Ff1, Rf8 ; 17. Rg2, a5 ; 18. a3, Dd8
(laissant la place au Cavalier pour le chemin b6-d7-f8-e6. Cependant 18... Rg7, dans la même optique, semble plus précis en empêchant la réplique des Blancs qui suit) ;
19. Ch3, F×h3+
(il faut supprimer ce Cavalier avant qu'il ne vienne en f2 soutenir la poussée g3-g4) ;
20. R×h3, Rg7 ; 21. Rg2
(on n'a jamais vu autant de coups de Roi à un tel stade dans une partie de championnat du monde) ;
21... Cd7 ; 22. Fd3, Cf8 ; 23. Fe3, Ce6 ; 24. Ce2
(la poussée 24. f4! semble plus venimeuse) ;
24... Ch6 ; 25. b4
(encore un gain d'espace, mais qui « fragilise » le camp blanc. Un nouveau coup d'attente était peut-être préférable) ;
25... Db6 ; 26. b5
(26. Tab1 aurait permis 26... a×b4 ; 27. a×b4, Ta4) ;



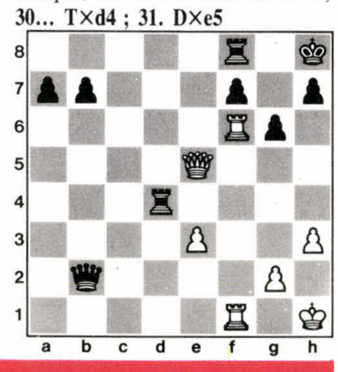
26... c5! ; 27. Cc3, c×d4 ; 28. F×h6+, T×h6 ; 29. C×d5, Dd8 ; 30. Fe4
(ayant superbement installé ses deux pièces mineures, Karpov semble posséder l'avantage, mais le champion du monde, malgré le peu de temps de réflexion qui lui restait, va trouver les coups précis pour contre-attaquer. La suite est de toute beauté) ;
30... h4 ; 31. Thf1
(et non 31. g4?, h3+ ! et le Roi blanc a des problèmes) ;
31... h×g3 ; 32. h×g3, Tc8 ; 33. Th1 !
(les blancs profitent de la colonne ouverte) ;
33... T×h1 ; 34. T×h1, Fg5 ; 35. f4, Tc5 !(la seule défense, magnifique);
36. f×g5, T×d5 ; 37. F×d5, D×d5+ ; 38. Rh2, D×e5 ; 39. Tf1, D×b5 ; 40. Df2, C×g5 ;
41. D×d4+.
Nulle sur proposition de Karpov.

ATTAQUER, ENCORE ET TOUJOURS

Un maître du XIX[e] siècle nommé Alapin avait l'habitude de composer des parties d'échecs entre deux joueurs fictifs, « Attakinsky » et « Défendarov », où le premier ne cessait d'attaquer pendant que son opposant restait cantonné en défense.
Ces joutes de rêve étaient, bien sûr, truffées de coups spectaculaires. La huitième partie aurait pu avoir été imaginée par Alapin.
Le champion du monde a rarement été aussi brillant en donnant à admirer aux amateurs leur régal : l'attaque sur le roque.
Blancs : G. Kasparov ; Noirs : A. Karpov
Gambit Dame, variante d'échange.
1. d4, d5 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fe7 ; 4. c×d5, e×d5 ; 5. Ff4, Cf6
(Karpov ne veut pas copier sur son adversaire ! Voir la partie précédente) ;
6. e3, 0-0 ; 7. Fd3, c5 ; 8. Cf3, Cc6 ; 9. 0-0, Fg4 ; 10. d×c5
(nécessaire sinon le pion d4 tomberait)
10. ... F×c5 ; 11. h3, F×f3 ; 12. D×f3, d4
(le coup sur lequel Karpov misait pour obtenir un jeu égal. La réplique va constituer la première surprise de la partie) ;
13. Ce4, Fe7 ; 14. Tad1 !, Da5
(et non 14. ... d×e3 ? ; 15. C×f6+, F×f6 ; 16. F×h7+ ! qui perdrait la Dame) ;
15. Cg3 !
(un coup dans le style romantique d'Alékhine)
15... d×e3 ; 16. f×e3, D×a2
(le même optimisme chez Karpov, mais dans un registre différent : le « matérialisme » et la défense) ;
17. Cf5, De6 ; 18. Fh6 ! !



18... Ce8
(bien entendu un échec mortel en g3 aurait été la réplique à la capture du Fou) ;
19. Dh5 ! !
(visant h7 et menaçant donc de sacrifier sur g7. Kasparov force ainsi g6, créant deux trous en f6 et h6 sur le roque noir. La façon dont il les exploitera tient du prodige).
19... g6
(19... g×h6 ; 20. C×h6+ aurait permis aux Blancs une victoire très rapide) ;
20. Dg4
(ainsi les Blancs se sont-ils déjà assuré le gain de la qualité en f8, mais Kasparov veut beaucoup plus que cela)
20... Ce5 ; 21. Dg3, Ff6 ; 22. Fb5 !
(avec l'idée de prendre à e8 puis de jouer Td6)
22... Cg7 ; 23. F×g7, F×g7 ; 24. Td6, Db3
(il est nécessaire d'attaquer une pièce blanche) ;
25. C×g7, D×b5 (forcé) ;
26. Cf5
(menaçant 27. Td5 ! !)
26... Tad8 ; 27. Tf6 !, Td2 ; 28. Dg5, D×b2 ; 29. Rh1, Rh8 ?
(Karpov précipite sa défaite mais les analyses montrent que son roque n'aurait pu, de toute façon, résister aux assauts des pièces blanches) ;
30. Cd4 !
(court-circuit ! Le Cavalier noir, attaqué, est lié à la défense de f7)
30... T×d4 ; 31. D×e5

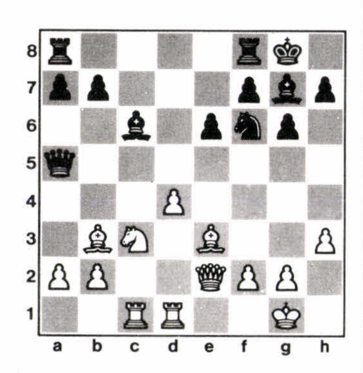


31... Karpov dépasse le temps de réflexion et perd la partie.
(la suite forcée était 31... Td2 ; 32. De7 !, Tdd8 ; 33. T×f7, T×f7 ; 34. T×f7 et les Blancs gagnent).

KARPOV MANQUE DE PUNCH

Le challenger put espérer, au vu des premiers coups noirs, une prise de risque de Kasparov, mais le solide 7... d×c4 le ramena à la réalité. Le champion du monde mène d'un point et joue pour la nullité avec les Noirs. Pour bousculer cette stratégie, il aurait fallu que Karpov montre du punch. Il n'en avait guère dans cette neuvième partie.

Blancs : A. Karpov ; Noirs : G. Kasparov
Défense Grünfeld
1. d4, Cf6 ; 2. c4, g6 ; 3. Cc3, d5 ; 4. Ff4, Fg7 ; 5. e3, c5 ; 6. d×c5, Da5 ; 7. Tc1, d×c4
(moins ambitieux, mais aussi beaucoup moins risqué que 7... Ce4, le coup qui valut à Kasparov sa défaite de la cinquième partie) ;
8. F×c4, 0-0 ; 9. Cf3, D×c5 ; 10. Fb3, Cc6 ; 11. 0-0, Da5 ; 12. h3, Ff5 ; 13. Cd4, Fd7 ; 14. De2, C×d4
(maintenant que le Fou peut venir en c6, Kasparov accepte l'ouverture de la colonne « e ») ;
15. e×d4, e6 ; 16. Fd2, Db6 ;17. Tfd1, Fc6
(bien entendu la capture du pion d4 relèverait du masochisme !)
18. Fe3, Da5 ; 19. Fd2, Db6 ; 20. Fe3, Da5 ; 21. Nulle par répétition de coups.



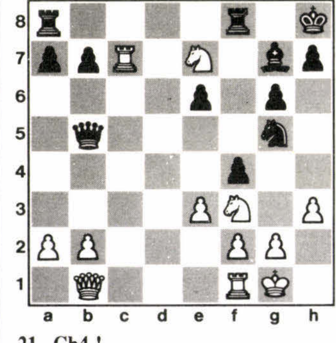
Une position encore riche, mais dans laquelle Karpov ne croit pas aux chances de gain des Blancs.

LE SALUT DANS L'ECHANGE

Le secret des Grands-Maîtres ? Ils savent quelles pièces échanger ! Et cela est aussi vrai dans la conception d'une attaque que dans celle d'une défense.
Tout le potentiel d'attaque de Kasparov fut annihilé dans les règles de l'art des échanges, et si le champion du monde « insista » jusqu'au 44e coup, cela fut plus pour des raisons psychologiques qu'échiquéennes.
Une leçon défensive de Karpov.
Blancs : G. Kasparov ; Noirs : A. Karpov
Gambit-Dame
1. d4, d5 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fe7 ; 4. Cf3, Cf6 ; 5. Fg5, h6 ; 6. F×f6, F×f6 ; 7. e3, 0-0 ; 8. Tc1, c6 ; 9. Fd3, Cd7 ; 10. 0-0, d×c4 ; 11. F×c4, e5 ; 12. h3, e×d4 ; 13. e×d4, c5
(lors du match précédent, cette position avait été obtenue où les Noirs jouaient 13... Te8. Le coup de Karpov constitue une innovation) ;
14. Fb3, c×d4 ; 15. Cd5, b6 !
(il faut assurer la case c5 au Cavalier)
16. C×d4, F×d4 ; 17. D×d4, Cc5 ; 18. Fc4, Fb7 ; 19. Tfd1, Tc8 ; 20. Dg4 !
(laissant le passage aux Tours qui mettent le camp noir sous pression. L'astuce défensive de Karpov se révèle dans les trois coups suivants qui « refroidissent » la position)
20... F×d5 ; 21. T×d5, De7 ; 22. Tcd1, De4 ! ; 23. D×e4, C×e4 ; 24. Fa6, Cf6 !
(indispensable pour éviter l'arrivée d'une Tour blanche sur la septième rangée) ;
25. F×c8, C×d5 ; 26. Fa6, Cf6
(le reste relève maintenant de la pure technique. Karpov en possède autant que son adversaire) ;
27. f4, Te8 ; 28. Rf2, Rf8 ; 29. Rf3, Te7 ; 30. Td8+, Te8 ; 31. T×e8+, C×e8 ; 32. Re4, Re7 ; 33. Fc4
(et non l'horrible 33. Rd5 ? ?, Cc7+ !)
33... Cc7 ; 34. Re5, f6+ ; 35. Rf5, Ce8 ; 36. Re4, Cc7 ; 37. h4, Rd6 ; 38. Rf5, Re7 ; 39. Rg6, Rf8 ; 40. Rf5, Re7 ; 41. Re4, Rd6 ; 42. g4, Re7 ; 43. b4, Rd6 ; 44. Rf5
44... Nulle.

LA CAVALERIE DECHAINEE

Quand, au treizième coup, Kasparov lança son Cavalier à l'abordage, personne ne se doutait que c'était le premier saut d'une invraisemblable série de ruades.
Au sacrifice d'un pur-sang en h3 fut répondu, du tac au tac, par un autre en g6.
Aussi imaginatifs et spectaculaires l'un que l'autre dans cette onzième partie, Karpov et Kasparov méritaient le match nul... mais sur le score de 1 à 1 !
Blancs : A. Karpov ; Noirs : G. Kasparov
Défense Grünfeld
1. d4, Cf6 ; 2. c4, g6 ; 3. Cc3, d5 ; 4. Ff4, Fg7 ; 5. e3, c5 ; 6. d×c5, Da5 ; 7. Tc1, d×c4 ; 8. F×c4, 0-0 ; 9. Cf3, D×c5 ; 10. Fb3, Cc6 ; 11. 0-0, Da5 ; 12. h3, Ff5 ; 13. De2
(innovation. Dans les autres parties, Karpov avait joué 13. Cd4)
13... Ce4 ; 14. Cd5, e5 ! ; 15. T×c6 !
(un remarquable sacrifice de qualité que les Noirs ne peuvent accepter : après 15... b×c6 ; 16. Ce7+, Rh8 ; 17. C×c6 et 18. C×e5, la pression sur f7, sans compter les deux pions, feraient plus que compenser la qualité offerte)
15... e×f4 ; 16. Tc7, Fe6 ; 17. De1 !
(nouveau coup remarquable de Karpov qui propose une finale nettement avantageuse pour les Blancs)
17... Db5 ; 18. Ce7+, Rh8 ; 19. F×e6, f×e6 ; 20. Db1, Cg5 ;



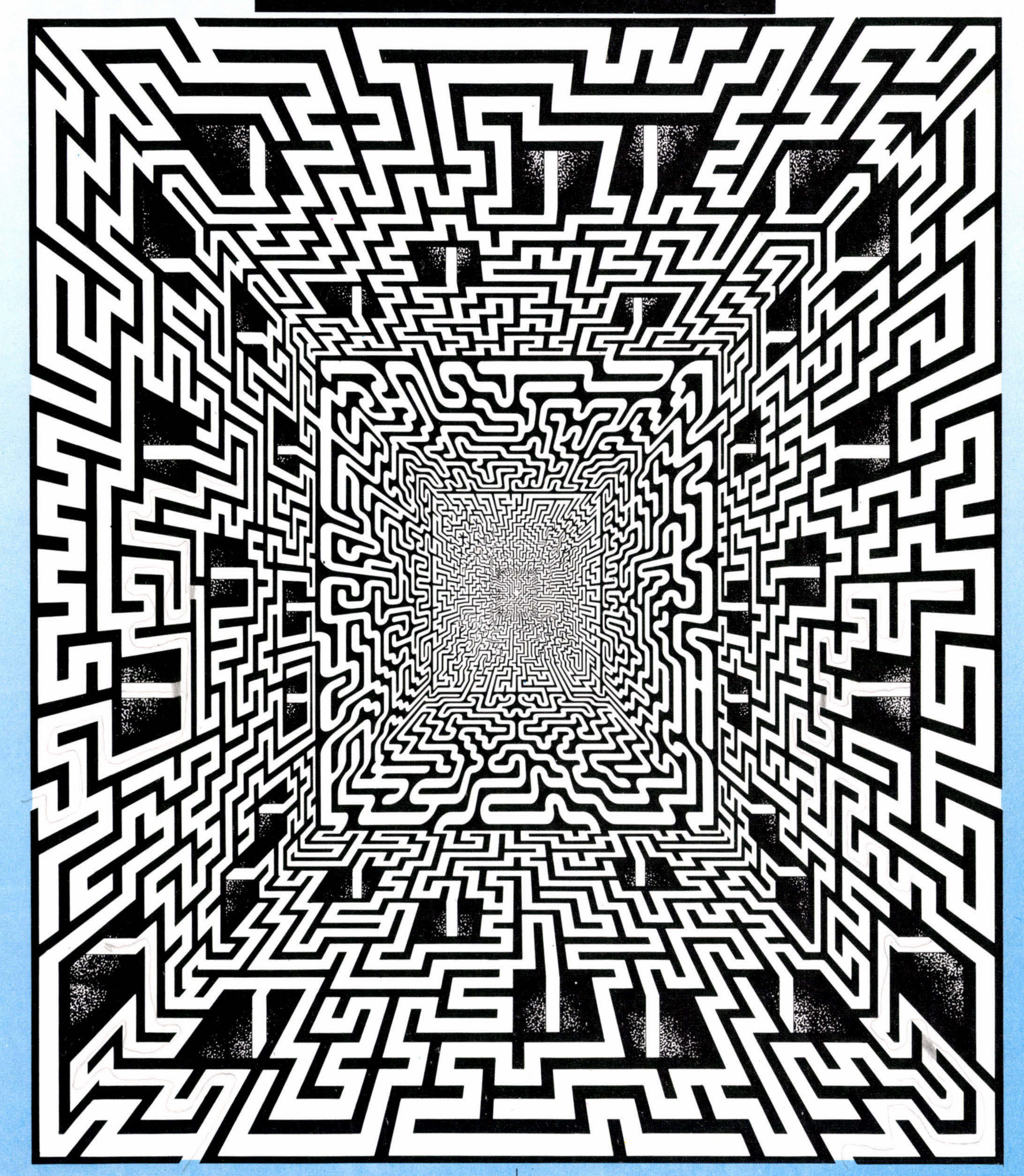
21. Ch4 !
(la sarabande équestre commence)
21... C×h3+ ! ; 22. Rh2 !
(non pas 22. g×h3 ? à cause de 22... Dg5+ ; 23. Cg2, f3)
22... Dh5 ; 23. Ce×g6+
(comme si les deux joueurs étaient pris d'une fringale de coups spectaculaires)
23... h×g6 ; 24. D×g6
(la pointe de Karpov : il menace mat en g7 cependant que les Noirs ne peuvent échanger les Dames car ils perdraient la finale)
24... De5 ! !
(la contre-pointe, sans doute oubliée par Karpov, qui défend g7 et attaque la Tour c7) ;
25. Tf7
(après plus d'une demi-heure de réflexion, Karpov se résout aux simplifications avec un objectif : ne pas perdre cette partie qui « se retourne »)
25... T×f7 ; 26. D×f7, Cg5
(Kasparov n'a pas mieux que de rendre sa pièce de plus) ;
27. Cg6+, Rh7 ; 28. C×e5, C×f7 ; 29. C×f7, Rg6 ; 30. Cd6, f×e3 ; 31. Cc4
(et non 31. d×e3 ? ?, Fe5+ !)
31... e×f2 ; 32. T×f2, b5 ; 33. Ce3, a5 ; 34. Rg3, a4 ; 35. Tc2, Tf8 ; 36. Rg4, Fd4 ; 37. Te2, F×e3 ; 38. T×e3, Tf2 ; 39. b3, T×g2+ ; 40. Rf3, T×a2 ; 41. b×a4.
Nulle.

NULLE GLACEE

Une simple pression positionnelle ne semble pas gêner Karpov qui réussit une fois encore à geler, à glacer même, le jeu au moyen d'échanges. Le challenger se permit même le luxe de doubler ses Tours sur une... colonne fermée !

Gambit-Dame.
1. d4, d5 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fe7 ; 4. Cf3, Cf6 ; 5. Fg5, h6 ; 6. F×f6, F×f6 ; 7. e3, 0-0 ; 8. Tc1, c6 ; 9. Fd3, Cd7 ; 10. 0-0, d×c4 ; 11. F×c4, c5
(nouveau. Jusqu'alors la poussée du pion e6 avait été préférée) ;
12. De2, a6 ; 13. Tfd1, c×d4 ; 14. C×d4
(Kasparov hésita 13 minutes avant de rejeter la reprise avec le pion)
14... De7 ; 15. Ce4, Fe5 ; 16. Cf3, Fb8 !
(il faut garder ce Fou pour contrôler la case d6) ;
17. Dd2, b5 ; 18. Fe2, Cf6 ; 19. C×f6+
(sans doute 19. Cd6 était-il plus venimeux, mais Kasparov ne semble pas vouloir prendre le moindre risque)
19... D×f6 ; 20. Dd4, Fb7 !
(et non 20... D×d4 ; 21. C×d4, Fb7 à cause de 22. Ff3 !, et le Cavalier restant serait supérieur au Fou) ;
21. D×f6, g×f6 ; 22. b3, f5 ; 23. g3, F×f3
(classique : la présence de Fous de couleur opposée augmente considérablement les chances de nullité) ;
24. F×f3, Ta7 ; 25. Tc6, Rg7 ; 26. Fe2, Fe5 ; 27. h3, Ff6 ; 28. Tdd6, Tfa8
(une passivité passagère car une Tour blanche se fera chasser de la sixième rangée avec le Fou de cases noires) ;
29. Rg2, Fe7 ; 30. Td2, b4 ; 31. g4, f×g4 ; 32. h×g4, a5 ; 33. f4, Td8 ; 34. T×d8
34... Nulle
Rendez-vous est pris désormais pour la deuxième mi-temps à Leningrad... et dans notre prochain numéro.


CASUS BELLI
C'EST MONSTRUEUX !
CASUS BELLI
1er magazine des jeux de simulation
La Compagnie des Glaces
+1 scénario
Railway Rivals
& les autres
Wellington's Victory
Et un Dandurrir par Arno
Tous les deux mois, les meilleurs scénarios, les nouveautés les plus épouvantables du jeu de simulation, les aides au jeu, les monstres et toute l'actualité : tournois, clubs et grognements de couloirs...
N'ayez pas peur de vous faire peur !
Chez les meilleurs marchands de journaux !
CASUS BELLI
1er magazine des jeux de simulation



PROFONDEURS III

A l'instar de *Rocky I, II, III,* après *Profondeurs I,* (voir *J&S* 39), *II* (voir J&S 40), voici... *Profondeurs III...* !

L'aventure continue ! Vous êtes parvenu à sortir du niveau précédent, il existait deux sorties possibles sur dix. Sinon, allez vite au Post-Scriptum, page 109. Elles sont toutes deux valables pour traverser ce nouveau tronçon ; donc deux chemins différents mènent vers l'extérieur. Seulement, les parois possèdent des passages qui permettent de changer de bord ; vous entrez d'un côté et ressortez à l'opposé...

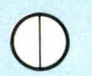
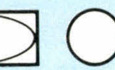
Trouvez les deux chemins parmi les huit sorties à votre disposition, et vous pourrez ainsi accéder prochainement au niveau supérieur...

Solution (et suite) dans le prochain numéro.

RÉCRÉATION

1

Voici une forme vue sous quatre angles différents. Quelle est-elle?


A B C D

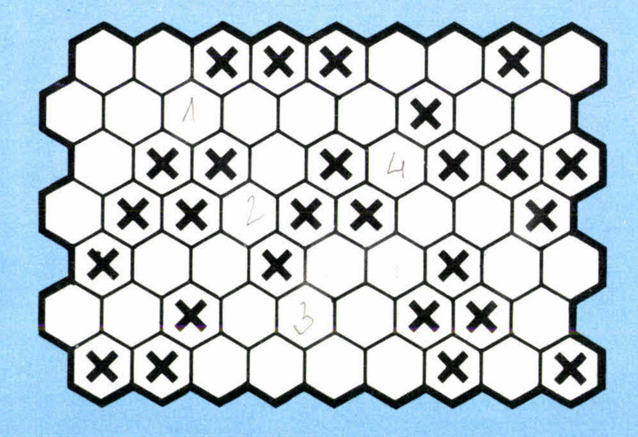
2

Formez des mots en remplaçant les tirets par trois lettres consécutives de l'alphabet (par exemple : - - S - O N D = A B S C O N D)

- A C - - S
D - - I - U R E
- A - U E - T T E
C - E U - E -
C A - - A - T
E - - - E

3

Combien d'alignements de 5 croix pouvez-vous former, si chaque fois que vous placez une croix, vous devez former un alignement ? (Comme au morpion, chaque croix peut servir plus d'une fois, mais jamais pour des alignements dans le même sens.)



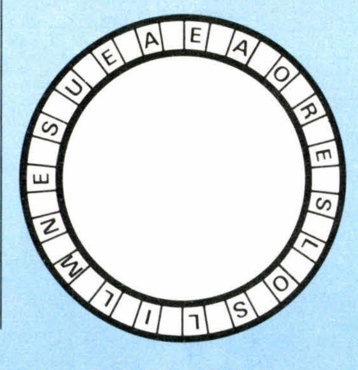
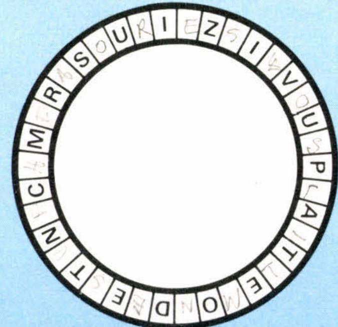
4

Placez des parenthèses pour que l'égalité soit juste :

5 + 3 × 4 + 4 × 5 − 2 : 2 = 64

5

Superposez ces deux disques de sorte à former un dicton américain se lisant dans le sens des aiguilles d'une montre.

6

Paul, Pierre et leurs amis se réunirent pour jouer aux cartes. Une fois le jeu de 54 cartes entièrement distribué, on a pu constater que chaque joueur avait non seulement le même nombre de cartes, mais aussi le même nombre de points (dans ce jeu, chaque carte donne autant de points que sa valeur, sauf l'as qui vaut 15, le valet 11, la dame 12, le roi 13 et le joker 0).
Combien y avait-il de joueurs ?

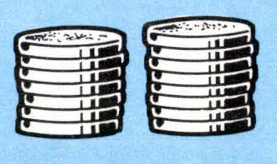
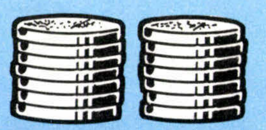
7

En passant d'une face de cube à une autre contiguë, trouvez un mot de 18 lettres et au moins huit mots de plus de 4 lettres (chaque lettre ne servant qu'une fois dans un même mot).



8

Ces piles sont constituées de pièces de 1 franc, de 20 centimes et de jetons téléphoniques d'une valeur de 70 centimes. Les 29 pièces ont une valeur totale de 10 francs. Quel est le nombre de pièces de 1 franc, 20 centimes, et de jetons ?

9

SERVICE D'AIDE
AUX PROBLEMES
ADMINISTRATIFS
AVIS

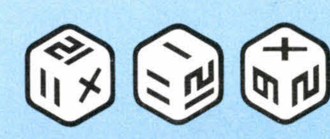
Le bureau est ouvert du lundi au vendredi toute l'année, sauf les jours fériés et les lendemains de jours fériés. Par ailleurs, le bureau est fermé les premiers et troisièmes lundi et mercredi de chaque mois. Les heures d'ouverture sont de 9 heures à 12 heures et de 14 heures à 17 heures en hiver, et de 9 h 30 à 12 heures et de 14 h 30 à 18 heures en été. Le public est informé, cependant, que personne ne sera autorisé à entrer dans les bureaux 20 minutes avant la fermeture.

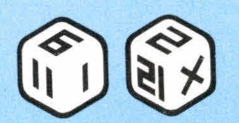
N.B : Dans les cas où, selon les horaires précités, le bureau serait fermé plus de quatre jours consécutifs, il ouvrira exceptionnellement l'après-midi du cinquième jour, à moins que ce jour-là ne soit un jour férié ou un dimanche, en quel cas l'ouverture exceptionnelle se fera le quatrième jour. Les horaires des jours d'ouverture exceptionnelle, quelle que soit la saison, seront les horaires habituels d'été pour l'ouverture, et les horaires d'hiver pour la fermeture.

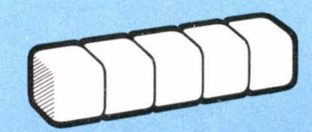
Il est 16 h 45, le lundi 18 juillet. Votre problème : le bureau est-il ouvert ou fermé? Pouvez-vous obtenir le renseignement en vous adressant au bureau ?

10

Voici 5 cubes identiques. Comment faut-il les placer côte à côte, de la façon indiquée, pour former deux égalités justes, l'une se lisant sur le côté supérieur, l'autre sur le côté vu de face ?

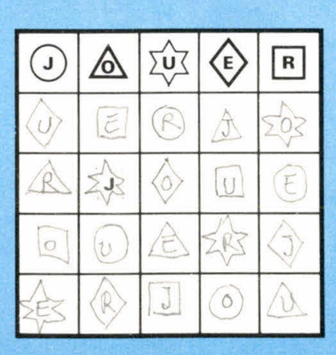






11

Placez dans chaque case une des lettres du mot J O U E R ainsi qu'une des formes données, de sorte qu'aucune lettre et aucune forme n'apparaissent plus d'une fois dans une même rangée, colonne ou diagonale (si petite soit-elle !), et qu'aucune lettre ne soit placée plus d'une fois dans une même forme.



12

Un coureur de marathon avance à une vitesse absolument régulière sur un parcours le long duquel ont été placés des fanions à intervalles réguliers. En prenant le départ au fanion n° 1, le marathonien atteint le 5e fanion en 20 minutes. Combien de temps après atteindra-t-il le fanion n° 10 ?

13

Créez une chaîne continue et fermée avec les dominos pour que les lettres de la moitié droite de chaque domino forment un mot avec celles de la moitié gauche du domino suivant; la partie droite du dernier domino devra également former un mot avec la partie gauche du premier domino.

IERE | MERC

ANCE | PORT

EUSE | GRIS

ERIE | FONC

REDI | TRAC

ETTE | AMBI

RAIT | VEND

TION | DIST

14

Trouvez les mots correspondant aux définitions, le second mot étant à chaque fois une anagramme du mot précédent.

1 - Retient les navires - Tête
2 - Classe sociale - Divisent les pièces
3 - Chamois - Racine comestible
4 - Supprima - Dans un anneau
5 - Collation - Dispersé

1:	A	C
2:	C	A
3:	I	R
4:	E	I
5:	R	E

15

Un policier devait arrêter Louis pour abus de confiance. Mais Louis vivait avec son frère jumeau Frank, et nul ne pouvait distinguer l'un de l'autre. Le policier savait, par ailleurs, que l'un d'eux mentait systématiquement ; le comportement de l'autre envers la vérité n'était pas connu. Nous entendimes le policier interroger un jumeau portant un pull jaune, et lui demander s'il se nommait Louis. Celui-ci répondit que oui. Le policier posa ensuite la même question au second qui portait un pull rouge. Malheureusement, nous n'entendimes pas sa réponse, mais le policier l'ayant entendu déclara : « Bon, eh bien Louis, je dois vous arrêter. » S'adressait-il à l'homme au pull rouge ou à l'homme au pull jaune ?

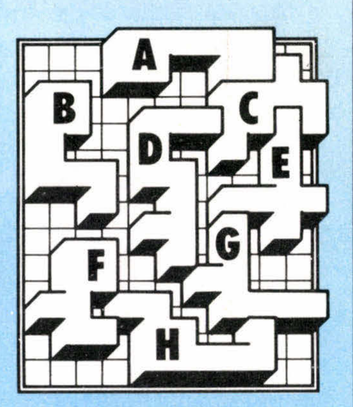
16

Chacun des cercles de cette cible est indépendant. Comment faut-il les tourner pour que la somme des nombres dans chaque secteur soit la même ?



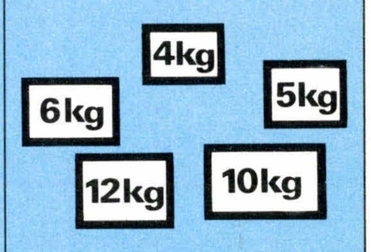
17

Laquelle des pièces de A à H peut-on retirer, puis replacer sans qu'elle ne couvre, même partiellement, une autre pièce ou l'emplacement où elle se trouvait initialement ? Ne retournez pas les pièces.



18

Des boîtes ont été empilées pour que chaque pile ne contienne que le même type de boîtes. Il se trouve que chaque pile pèse le même poids. Quel est le nombre minimum de boîtes ?



Solutions page 114.

L'ASCENSION INFERNALE

Divertissement génial ou jeu débile ? Quoi qu'il en soit, Trivial Pursuit est, et de loin, le jeu le plus vendu actuellement dans le monde. Nous nous devions de nous pencher un peu plus sur ce best-seller. Et, bien sûr, nous n'avons pu résister à l'envie de vous concocter quelques variantes un tout petit peu plus « stratégiques ».

On dirait une grosse boîte de chocolats. Le nom, enluminé, a un côté aguicheur indiscutable, bien qu'on ne sache pas ce que ça veut dire. Bien sûr c'est cher, mais la boîte est lourde : ceci peut sembler justifier cela. Il paraît que c'est instructif et drôle, de plus ça vient d'Amérique. Résultat ? En 1985, rupture de stock dans tous les magasins... un peu partout dans le monde.

Mais il faut remonter à décembre 1979 pour découvrir le début de l'aventure. Aventure qui a débuté à Montréal alors que Chris Haney, photographe au journal *The Gazette,* et Scott Abbott, rédacteur sportif pour une agence de presse, se disputaient tout à fait officieu-



Les trois versions de Trivial Pursuit : le « Genus », le « Junior » pour les plus jeunes et le « Baby Boomer », Souvenirs-souvenirs pour les enfants des sixties.

sement et amicalement le titre de meilleur joueur de Scrabble au monde. L'histoire ne dit pas qui remporta le titre, mais seulement que ce fut à ce moment-là qu'ils eurent l'idée d'inventer leur propre jeu.

Soutenus par une imagination débridée et par quelques bières, nos deux compères mirent très vite au point les grandes lignes du jeu : un jeu basé sur des « trivialités », six mille questions réparties en six catégories (géographie, histoire, divertissements, arts et littérature, sciences et nature, sports et loisirs).

Chris Haney eut tôt fait de persuader son frère John de se lancer dans cette équipée. Enfin, John invita, à son tour, son ami Ed Werner à mettre ses talents d'avocat au service de trois idéalistes prêts à partir à l'assaut de l'industrie canadienne du jeu et du jouet.

Mais quand on a la réputation de bons vivants, comment persuader les collègues de travail d'investir dans ce qui semble une lubie ? Nos inventeurs en herbe ont rencontré beaucoup de résistance à ce niveau. Finalement, ce sont des parents et des amis qui ont accepté de contribuer au projet, et ils ne l'ont pas regretté ! Pour un investissement initial de 1 000 dollars, ils reçoivent aujourd'hui des dividendes qui font dans les six chiffres (en dollars !), et qui ont fait de *Trivial Pursuit* l'investissement du siècle dans l'industrie du jeu et du jouet.

Mais avant de devenir les premiers milliardaires du jeu, nos quatre compères ont connu trois années de vache maigre, de 1980 à 1982. Ils ont hypothéqué tous leurs biens personnels, frôlé la dépression nerveuse, veillé à toutes les étapes de production du jeu (fabriqué alors de façon artisanale) et essuyé mille refus lors de foires du jeu.

Bref, après avoir essuyé une perte de 45 000 dollars pour leurs premiers mille prototypes, ils durent se rendre à une triste évidence à l'été 82 : même avec une commande de vingt mille jeux en main, il n'y avait pas un sou de profit en vue...

Farouchement indépendants, nos inventeurs durent consentir à s'associer avec un manufacturier. Ils choisirent le fabricant du Scrabble, en raison du sérieux de son image, et obtinrent de Selchow et Righter des royalties de 15%, du jamais vu dans le monde du jeu et du jouet. Et voilà qu'en 1983, le succès tant désiré se manifesta. Personne n'avait toutefois prévu un tel boom, et Selchow et Righter ne put suffire à la demande. Au Canada, Chieftain, le dépositaire local, vendit un million de jeux en neuf mois, un chiffre phénoménal quand on songe que le Canada compte 25 millions d'habitants.

C'était le début de la valse des millions : des ventes de 750 millions de dollars aux Etats-Unis en 1984, 40 millions de jeux vendus à travers le monde dont 22 millions aux Etats-Unis en 1985. *Trivial Pursuit* est non seulement le jeu le plus populaire des années 80, mais il est en train de rattraper les deux grands classiques, *Scrabble* et *Monopoly*.

D'ici l'an prochain, pas moins de cent éditions circuleront dans trente pays. On songe même faire une incursion en Chine. Les pères de *Trivial Pursuit* ont de quoi être occupés jusqu'à la fin de leurs jours. Non seulement ils s'amusent à concocter de nouvelles questions, mais encore révisent toutes les questions des éditions étrangères. Ils expliquent que c'est pour s'assurer que l'humour sarcastique dont ils ont pimenté leurs questions reste bien vivant !

A ce propos, une petite question digne du jeu : d'où la version québécoise de *Trivial Pursuit*, « Quelques arpents de pièges », tire-t-elle son nom ? Il s'agit d'une référence à Voltaire qui avait fait allusion au Canada dans ces termes lors de la guerre de Sept ans : « *Vous savez que ces deux nations, la France et l'Angleterre, sont en guerre pour quelques arpents de neige vers le Canada, et qu'elles dépensent pour cette belle guerre beaucoup plus que tout le Canada ne vaut (...).* »

Les Français choisissent un autre nom « bien de chez nous ». A la fin de l'année 1984, la société Miro Meccano (Kenner Parker depuis janvier 1986) décide le lancement en France de *Trivial Pursuit* sous le nom de *Remue-Méninges*. Grave erreur ! Pendant un an et demi, *Remue-Méninges* se vend... mais mal. La société distributrice décide alors de réhabiliter le nom d'origine, *Trivial Pursuit*, proprement intraduisible. Mais rien ne remplace une consonance anglo-saxonne en matière de marketing. Et c'est alors le succès. Le bouche à oreille fonctionne, la publicité renforce le tout, « *T.P* » est le jeu dont tout le monde parle.

Le grand public est immédiatement conquis : ceux qui ne connaissent de jeu que le *Monopoly* ou le *Scrabble* « de cuisine » découvrent un nouveau passe-temps.

Pour Muriel, vingt-quatre ans, étudiante en psychologie, qui « *n'aime pas jouer : On ne s'endort pas comme aux habituels jeux de société ; c'est drôle parce qu'on peut être nombreux, et qu'inévitablement les réponses des autres déclenchent le fou rire. Sans compter l'intense satisfaction éprouvée lorsqu'on répond à une question impossible sur la guerre de Sécession ou le cinéma muet des années 30.* »

Les joueurs « occasionnels » sont unanimes : « *Le jeu est rapide, on peut s'arrêter quand on veut, il n'y a pas de déballage comme au Monopoly, on n'a pas besoin de se concentrer...* »

Tout le contraire des jeux de stratégie !

Rien d'étonnant alors que *Trivial Pursuit* soit loin de remporter tous les suffrages. Les « vrais » amateurs de jeux, réagissent différemment : « *Le plateau est bâclé, c'est trop simple, on ne s'amuse pas.* » Béatrice et Patrick, vingt-huit ans, possèdent près d'une vingtaine de jeux de société. Ils jouent à tout... sauf aux jeux de rôle. Ils se sont précipités pour acheter *T.P.* Ils sont déçus. « *On a l'impression que ça été trop vite fait, mal conçu ; on joue sans le plateau, on se contente de compter les points.* » Leur jugement semble sans appel. Pour Marc, vingt-neuf ans, joueur passionné et coauteur du jeu de rôle *Légendes*, l'intérêt ludique de *Trivial Pursuit* est nul. « *Il n'y a pas d'interaction entre les joueurs, on ne bénéficie pas de l'erreur de l'autre. Aucune progression dans la difficulté ; les questions sont ou très difficiles ou très faciles.* » Simple, trop simple ! *Trivial Pursuit* ne peut plaire aux vrais amateurs de jeux car la stratégie, l'imagination en sont absentes.

Le risque de voir la courbe des ventes s'infléchir du mauvais côté guette tout produit qui a atteint les sommets. C'est pourquoi les compères canadiens ont imaginé l'édition *Baby Boomer* destinée aux enfants des sixties et baptisée en France : *Souvenirs, souvenirs !* Dans cette version les thèmes abordés sont les modes, l'actualité des quarante dernières années. Plus d'obscures questions pseudo-scientifiques du style : « *Dans quel sens pousse une stalagmite ?* », mais des sujets tels que le rock, les médias, les faits divers des années 70. D'autre part le *Genus 2* va bientôt arriver ! Chez Kenner Parker, on n'est donc pas inquiet pour la suite des événements.

Qu'il s'agisse des boutiques spécialisées ou des grands magasins, la demande est toujours élevée : « *L'enthousiasme va retomber, c'est une question de mode ; à partir de 1987, il y aura une baisse probable des ventes.* » Pour cette vendeuse qui a vu défiler nombre de jeux dans son rayon, *Trivial Pursuit* connaîtra le même sort que le *Master Mind*, édité en 1978, qui, après son grand succès, est tombé dans les oubliettes. « *En ce moment ça marche très fort ; les enfants, les personnes âgées, tout le monde veut sa boîte ; les gens tiquent en voyant le prix (395 F), mais ils achètent quand même.* »

T.P est de loin le numéro un des ventes de jeux de connaissances pour l'année 1985 : 250 000 exemplaires. Ses principaux concurrents : *Excellence, Scoop, le Magistral* n'ont pas dépassé la barre des 40 000. *Scoop* et *le Magistral* étaient pourtant repris par les médias, le premier sur TF1 dans « Scoop à la une », et le second à la radio. Opérations sans succès.

On ne sait si *Trivial Pursuit* connaîtra la brillante carrière du *Monopoly* qui lui, s'essouffle un peu... à plus de cinquante ans. Le *Scrabble,* dont on en a vendu 700 000 boîtes en France en 1983, est tombé à 550 000 exemplaires depuis le raz de marée *Trivial Pursuit.* Mais le propre du raz de marée n'est-il pas de se retirer aussi vite qu'il a déferlé ?

M.G. et N.J.

SCENES DE MENINGES

Pour emporter une partie de *Trivial Pursuit,* vous devez être le premier à atteindre la case centrale avec un camembert plein et être en mesure de répondre à une ultime question au thème choisi par vos adversaires. Pour cela, vous allez prendre votre bâton de pèlerin et votre camembert vide, et sillonner le plateau de jeu à la recherche des portions colorées que l'on ne peut obtenir que sur quelques rares cases appelées « quartiers généraux ».

Vos mouvements sont régis par des jets de dé et... votre culture. A votre tour de jouer, vous jetez le dé, avancez du nombre de cases indiquées et répondez à une question dont le thème vous est donné par la couleur de la case où vous vous trouvez. Si votre réponse est correcte, vous pouvez rejouer, sinon vous passez le dé à votre voisin.

Maintenant que les raisons du succès de *Trivial Pursuit* n'ont plus de secrets pour vous, il est temps de sortir notre scalpel et notre loupe pour disséquer ce six mille-pattes, le questionnaire de *Trivial Pursuit.*

La bête se présente extérieurement sous la forme de deux boîtes parallélépipédiques contenant chacune cinq cents fiches dont la raison d'être est de vous permettre d'avoir un camembert qui avance (et d'ailleurs plus votre camembert est avancé, meilleur c'est !).

Ouvrons donc le premier thème de question « G », bleu, qui porte sur la Géographie. Dès la première incision, il s'en échappe des questions pour le moins bizarres :

— Quel est le monument à Rome habité par des centaines de chats ?
— Quand peut-on danser la Samba au Carnaval de Rio ?

— Dans quelle ville trouve-t-on l'hôtel Raffles ?

— Qu'est-ce qui a 4 étages et 38 km de rayonnages ?

Et, au bout du compte, lorsque je contemple le thème géographie, nu et désossé sur ma paillasse, j'en extrais 60 % de géographie, 30 % de tourisme et 10 % de corps étrangers qui auraient pu trouver place dans une autre catégorie :

— Où se situe l'action du film de Jean Renoir le Fleuve ?

— Quel est l'autre nom de la ligne de métro n° 1 ?

Pour bien préparer ce thème, réviser votre carte de France (départements, préfectures,...) et vos souvenirs de voyages à l'étranger.

Et maintenant à nous deux avec la catégorie « D », rose, Distraction. Sitôt qu'on en approche, une forte odeur, mélange d'acétate de cellulose et d'esquimaux à la fraise, nous prend à la gorge. Si vous n'êtes pas cinéphile, fuyez... C'est plus de 70 % de questions sur le cinéma que nous découvrons nichées au cœur du thème distraction. Le reste se partage entre la chanson et le show-business (20 %) ainsi que les grands moments de la radio et de la télévision.

Certes, si vous n'êtes pas un habitué des salles obscures, les questions risquent de l'être pour vous eu égard à leur difficulté, mais cette catégorie ne vous surprendra pas par des hors-sujets manifestes.

Un grand « H », jaune, pour l'Histoire. Etait-ce vraiment mérité ? C'est avec des pincettes que nous extrayons ces quelques questions « historiques » :

— Qui est le beau-frère du président Mitterrand ?

— De quelle marque était la voiture blindée d'Al Capone ?

— Que signifient les initiales C.R.S ?

Nous découvrons un amas de questions anecdotiques et, finalement, peu de questions historiques, celles-ci étant parfois très difficiles *(Année de la prise de la Bastille ?).* C'est un thème piège qui mélange les anecdotes (40 %), l'histoire (30 %) et les questions d'actualité (20 %).

Arts et Littérature « AL », gris. Que voilà un morceau de choix pour un jeu de questions-réponses ! Nos mains tremblent d'excitation. Nous ne sommes pas déçus, la littérature se taille la part du lion. Les questions portent parfois sur l'histoire de la littérature, souvent sur les personnages des ouvrages grâce à des questions perfides *(Quel est le plat préféré de Maigret ?)* qui relèvent surtout de la littérature du XIX ᵉ et du XX ᵉ siècle. Tous les genres sont abordés : le roman, la poésie, le polar, la BD... La littérature représente 70 % des questions, et il ne vous restera plus qu'à réviser la peinture (15 %) et l'histoire de l'art, principalement la musique (15 %).

Voici maintenant le thème « SN », vert, Sciences et Nature, où il n'est pas si facile de poser des questions dans un jeu à vocation familiale.

Le côté « nature » permet de poser des questions zoologiques du type :

— Quel est le plus petit insecte du monde ?

— Quel rongeur chicote ?

Le côté « sciences » se partage entre l'histoire des sciences *(Qui a inventé... Qui a dit...)* et des épreuves « pratiques » *(Combien font 70 % de 70 % ? Combien y-a-t-il de sillons dans un 33 tours ?).*

C'est sans doute dans ce thème que l'on apprend le plus, et que les questions sont les plus amusantes (ceci explique cela).

Nous mettons notre short et nos baskets pour un dernier effort : la catégorie « SL », rouge, Sports et Loisirs.

La première question, extirpée à la pointe de notre scalpel, est le type même de questions « sports et loisirs » :

— Quel cocktail se compose de whisky, de vermouth et d'angustura ?

La deuxième nous rassure :

— Quel est le vrai nom de l'auteur des Schtroumfs ?

C'est phénoménal ! D'ailleurs la même carte, en catégorie « AL », comporte cette question ardue :

— Quelle langue parlent les Schtroumfs ?

Comme cet article est à vocation culturelle, je livre la réponse à vos yeux ébahis, aussi dure et cruelle soit-elle : les Schtroumfs parle... le schtroumf. Rideau.

Si vous êtes un lecteur assidu de *L'Equipe,* vous pourrez quand même tirer votre épingle du jeu, mais quel bric-à-brac ! 60 % de questions sportives très éclectiques, 30 % de questions « loisirs » et 10 % de questions permettant de passer le dé à son voisin.

Alors, nous ne pouvons que vous souhaiter bon courage avec les variantes que nous vous avons concoctées.

Au fait, avant de nous quitter, une dernière question : pour quel exploit Sandra Favard-Guyon a-t-elle eu son heure de gloire ?

Elle a été championne de France de... dactylographie en 1980...

J.M.R.



N'oublions pas que le « mécanisme » du jeu n'est qu'un prétexte à poser des questions ; son intérêt est plus dans le bon moment passé ensemble, dans l'ambiance qu'il crée. Mais comme les règles en sont très simples, elles se prêtent facilement à toutes les manipulations et les variations...

PETITS AMENAGEMENTS POUR SE METTRE EN APPETIT

Tous ces aménagements se jouent avec la règle originale, mais proposent chacun un petit amendement pour agrémenter son déroulement.

1. Repêchage

Prévu pour vous éviter de « glisser » sur un camembert, il vous permettra quand vous arrivez sur une case Q.G., pour gagner une part de fromage, de refuser la question et de vous en faire poser une autre.

En effet, il est toujours frustrant d'échouer sur une question Q.G. après une série de bonnes réponses qui vous ont seulement permis de rejouer.

2. Joker

Pour accélérer le jeu, chaque joueur, ou équipe, dispose de deux jokers qui permettent d'éviter de se rendre sur un Q.G. Le joker se joue donc quand votre pion se trouve sur une case couleur banale, et s'annonce avant que la question ne soit posée : une bonne réponse rapportera une part de camembert de la couleur de la case.

3. A malin, malin et demi

C'est toujours aux autres que l'on pose les questions faciles et le pire..., ils n'arrivent pas à y répondre ! Cela vous désespère ? Eh bien, cette variante est faite pour vous. Si le joueur à qui la question est posée n'arrive pas à répondre, celui placé à sa gauche peut alors donner lui aussi une réponse, et s'il échoue, son voisin de gauche pourra essayer à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que la question ait fait un tour complet (impossible dans le cas d'une question à choix restreint). Le premier à répondre à la question à la place du joueur dont c'est le tour peut tout de suite tenter de gagner une part de camembert en se faisant poser une question dans une série de son choix.

4. Echangistes

Si vous êtes nombreux et avez envie d'un peu d'animation, répartissez-vous en deux équipes.

Chaque fois qu'une équipe chute sur une première question, elle a le droit de « piquer » un joueur à l'équipe adverse, qui jouera dorénavant pour elle. (Il ne pourra être repris tout de suite par l'autre équipe.)

5. Du pain, du vin... du camembert

Réservé aux grosses têtes, à ceux pour qui enchaîner les bonnes réponses est un jeu d'enfant. En plus des six parts de camembert, il vous faudra rapporter une baguette et un pichet de rouge. Pour les obtenir, il faut aller sur une case Q.G. Tant que vous répondez correctement, les adversaires vous poseront des questions de ce thème :

— 1 bonne réponse rapporte normalement la part de camembert,
— 2 bonnes réponses permettent d'obtenir la baguette,
— 3 bonnes réponses vous procurent le pichet de vin.

Il suffit de rapporter, pour gagner, une baguette et un pichet de vin (pas un de chaque sur chaque case Q.G.).

Après ces quelques aménagements, abordons maintenant les variantes proprement dites qui proposent un autre mécanisme de jeu.



POURSUITE TRIVIALE

Dans cette variante, les parts de camembert ne sont pas utilisées et les cases Q.G. sont considérées comme des cases normales (sauf pour l'option Pacman).

Les jetons des joueurs se déplacent sur la périphérie du plateau en avançant case par case sans l'aide du dé, et tournent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le but est d'éliminer les adversaires en les rattrapant, c'est-à-dire en arrivant sur la même case qu'eux. Quand un joueur est éliminé, il va faire équipe avec celui qu'il poursuivait.

Déplacement

• Pour avancer, on doit répondre à une question de la couleur de la case où l'on se trouve.

Si l'on répond correctement, on avance sur la case suivante et on tente de répondre à une nouvelle question. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'on échoue. C'est alors au joueur que l'on poursuivait de jouer.

• Quand son tour de jouer arrive,

4 : cases de départ à 4 joueurs pour l'option « Poursuite Triviale ».
5 : case de départ à 5 joueurs pour l'option « Poursuite Triviale ».
+ : cases sur lesquelles seront déposées les parts de camembert pour « la Thématique » et cases sur lesquelles on ramasse ces parts pour les « Gloutons ».

on avance d'une case et on tente ensuite de répondre à la question de la case sur laquelle on est arrivé. Comme précédemment, on continue de jouer tant que l'on réussit à répondre.

Cette option a l'avantage d'éviter que des joueurs ne soient bloqués sur les cases d'une même couleur dont ils craignent particulièrement le thème.

Cases marquées d'un dessin de dé
Ces cases sont supprimées à 5 joueurs ; cela pour respecter un écart égal entre les différents jetons au départ.
A 2, 3, 4 et 6 joueurs on doit, sur ces cases, répondre à une question dont on choisit le thème.

Cases Q.G. (quartier général) et option Pacman
Ces cases sont supprimées à 4 joueurs, cela pour respecter un écart égal entre les différents jetons au départ.
A 2, 3, 5 et 6 joueurs, un joueur répondant correctement à la question peut, s'il le désire, faire changer le sens de poursuite.

Départs
(position initiale des jetons suivant le nombre de joueurs) :
— à 2 joueurs : sur 2 cases Q.G. opposées,
— à 3 joueurs : sur 3 cases Q.G. (en en prenant une sur deux),
— à 6 joueurs : sur chaque Q.G.,
— à 4 et 5 joueurs : voir schéma.

LES GLOUTONS

Ici, les parts de fromage sont posées sur le plateau de jeu et chaque joueur doit les « ramasser » avec son camembert, puis revenir les vider sur son Q.G. de départ.

Au début, les six fois six parts de fromage sont réparties sur le plateau en respectant les couleurs (comme indiqué sur le schéma). Chaque joueur choisit un Q.G.

On se déplace au dé, et tant que l'on répond correctement aux questions, on peut rejouer ; par contre, arriver sur une case dé arrête systématiquement le tour. Si l'on parvient à répondre à une question sur une case où se trouve une part de fromage, on la charge immédiatement dans son camembert. A tout moment, les joueurs peuvent ramener les parts ainsi acquises à leur Q.G. car, bien sûr, un camembert ne peut contenir que six parts.

Dès qu'un joueur possède dix parts dans son Q.G., il a gagné.

Pour les super-gloutons, on peut aller répondre sur les Q.G. des autres joueurs afin de leur prendre des parts de camembert. De plus, lorsqu'on est sur la même case qu'un autre joueur, une bonne réponse permet de charger une part qui était sur le camembert de l'adversaire.

LA THEMATIQUE

Pour les forts en thème...
Chaque joueur choisit une couleur de thème et pose son camembert sur le Q.G. correspondant. Le joueur devra d'abord charger les six parts de cette couleur en répondant à six questions sur ce thème.

Ensuite, en se déplaçant à l'aide du dé, il devra aller déposer ses six parts sur les six cases de cette couleur (sont éliminées celles qui jouxtent un Q.G., comme indiqué sur le schéma). Le joueur peut continuer à jouer tant qu'il répond correctement. Le premier à déposer ses six parts est le vainqueur.

Pour les inconditionnels de *Trivial Pursuit*, nous vous conseillons d'enchaîner la « Thématique » et les « Gloutons ».

QUITTE OU DOUBLE

Dans cette variante, les parts de camembert ne sont pas utilisées. Tous les joueurs partent d'une case Q.G. et se déplacent case par case sans l'aide du dé, sur la périphérie du plateau. Gagne celui qui arrive le premier sur la case Q.G. opposée.

A son tour, on avance d'une case, puis on tente de répondre à la question de cette couleur.
Une bonne réponse permet soit :
— de rester sur place et d'arrêter son tour,
— de continuer à avancer et de tenter ainsi une autre question, mais attention, une mauvaise réponse renvoie sur la case de départ de ce tour-là (voir schéma).
Sur les cases dé, on doit aussi répondre à une question dont le thème est tiré au dé :
— 1 Géographie ;
— 2 Divertissement ;
— 3 Histoire ;
— 4 Art et littérature ;
— 5 Sciences et Nature ;
— 6 Sports et loisirs.
On peut aussi, si l'on veut rallonger cette variante, fixer le but à un tour complet du plateau de jeu, mais il est conseillé alors d'utiliser un joker qui permettra, une fois dans la partie, de ne pas revenir sur la case de début du tour, en cas de mauvaise réponse. Notons, enfin, qu'une part de camembert par joueur sera la bienvenue comme aide-mémoire pour la case de départ de la série de questions d'un joueur.

LES « PROS »

Là encore, les parts de camembert ne sont pas utilisées. Tous les joueurs partent du centre et se dirigent vers le Q.G. Ils se déplacent case par case sans l'aide du dé. Gagne celui qui parvient le premier sur une case Q.G. et répond correctement aux questions.

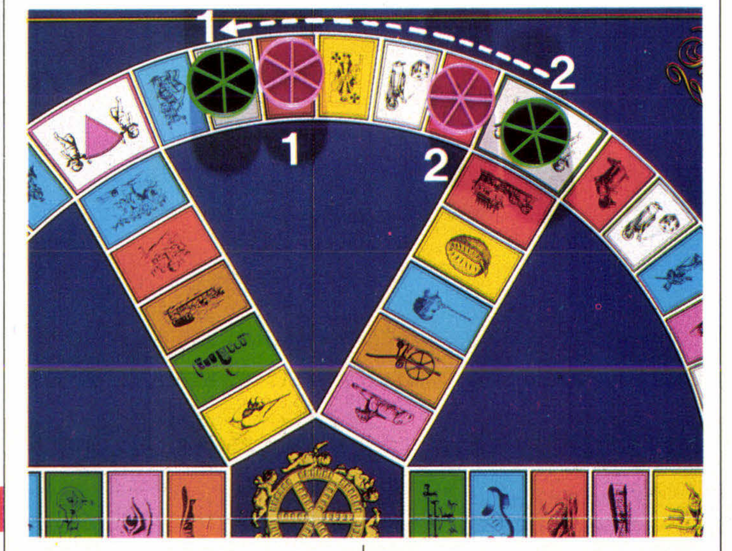
A son tour, le joueur avance son camembert d'une case et tente de répondre à la question de cette couleur :
— s'il échoue, il revient sur la case précédente et arrête son tour,
— s'il réussit, on lui pose alors les cinq autres questions du carton, auxquelles il doit répondre avec toutefois le droit à une erreur,
— s'il échoue alors, il retourne à la case précédente et stoppe son tour,
— s'il réussit alors, il peut alors avancer d'une case et continuer de jouer.

Disons, pour finir, qu'il est souvent utile pour une meilleure jouabilité que celui qui pose la question regarde la réponse et donne une indication sur sa nature. Par exemple, pour la question : « *Quand l'Amérique s'est-elle séparée de l'Europe ?* » précisez qu'il faut donner le nom d'une période d'une ère (l'éocène), et non pas une estimation du nombre de millions d'années.

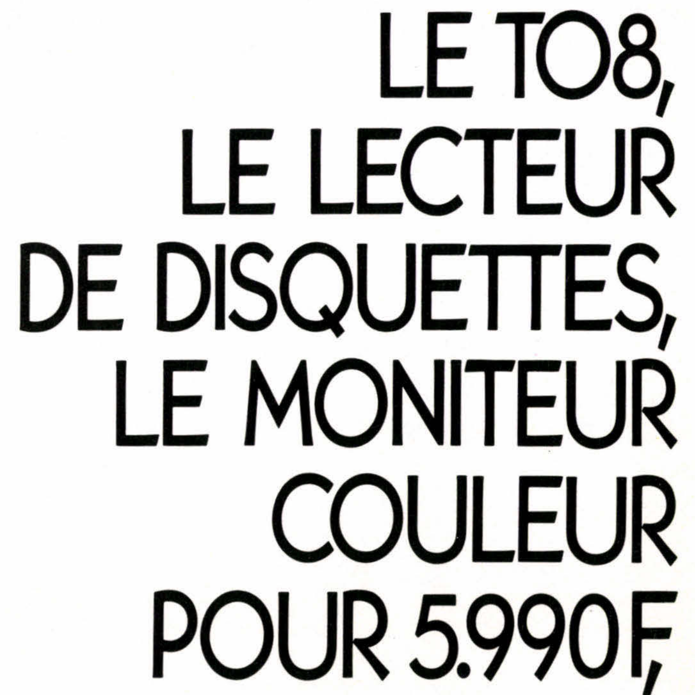
S.L. et A.M.

Dossier réalisé par M. Giard, N. Jeanselme, J.-M. Rubio-Nevado, S. Laget et A. Munoz.

Au deuxième tour de jeu, le joueur rose partant de la position 1 répond à 3 questions et décide de s'arrêter. Il repartira au tour suivant de la position 2. Le joueur vert, partant de la position 1 répond à 4 questions et, tentant une 5 ͤ question pour s'arrêter en position 2, échoue. Il est renvoyé en position 1 d'où il repartira au tour suivant.







C'EST UN INVESTISSEMENT INTELLIGENT POUR L'ÉCOLE ET LA MAISON.





Vous rêvez d'un outil efficace pour vos études ou votre travail. **THOMSON TO8.**
La programmation vous passionne. Les jeux vous font craquer. **THOMSON TO8.**
Avec l'ensemble **THOMSON TO8,** vous disposez d'un système complet et performant, facile à utiliser. Un système évolutif qui peut encore monter en puissance, si le cœur vous en dit.

Pour **5.990 F** offrez-vous

- Le **TO8,** un micro de **256 Ko** de mémoire vive extensible à 512 Ko, avec son basic 512 Microsoft R hautes performances, ses 8 modes d'affichage 40-80 colonnes et sa palette de 4.096 couleurs.
- Le lecteur de disquettes 3,5" double face / double intensité d'une capacité de 640 Ko formatés.
- Le moniteur couleur 36 cm haute définition, de 2.000 caractères.

Dès maintenant, le **TO8** dispose de toute une gamme d'extensions et de périphériques, sans oublier la plus importante bibliothèque de logiciels en français.
Logique, c'est un THOMSON.



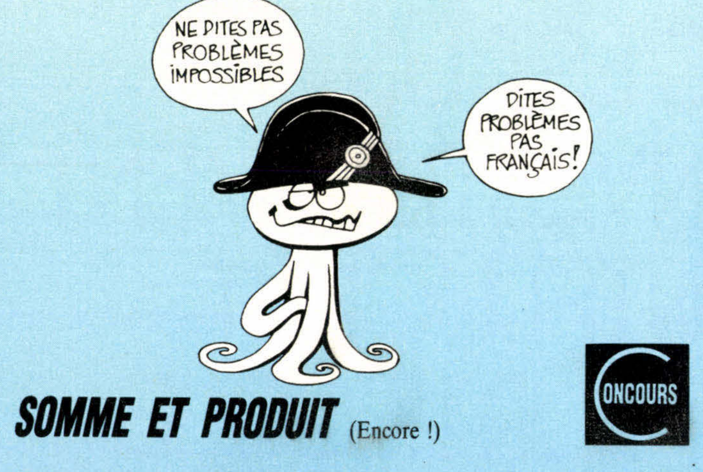
DONNEZ-VOUS UNE CHANCE SUPPLÉMENTAIRE DE RÉUSSIR.

PROBLEMES IMPOSSIBLES ?

C'est sous ce titre que le célèbre Martin Gardner a publié, pour la première fois, le premier casse-tête de cette page. En effet, on peut penser qu'il est insoluble tant les hypothèses semblent insuffisantes, et pourtant la solution est unique !
Les autres jeux de cette page sont inspirés par la même idée : poser des questions auxquelles la réponse semble impossible devant la pauvreté des hypothèses. Pourtant, elles se résolvent toutes, avec de la logique, mais aussi une haute idée de l'aptitude à raisonner des personnages de ces histoires.

PREMIÈRE SURPRISE

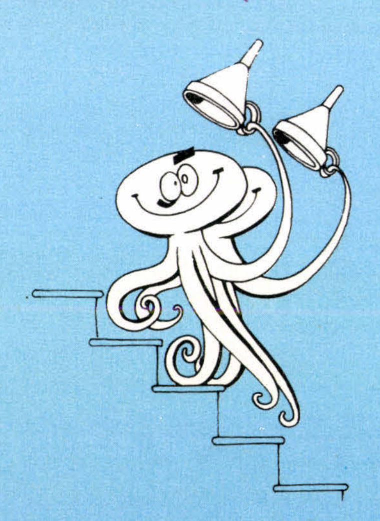
Paul et Serge sont des mathématiciens émérites qui habitent le même immeuble que moi. Notre concierge a pris l'habitude de leur poser sans cesse des « colles », dont ils se tirent immanquablement, à sa grande stupéfaction.
Ce jour-là, alors que les deux amis descendent l'escalier en même temps, le concierge prend un air de conspirateur.
« J'ai choisi deux nombres entiers compris entre 2 et 100, annonce-t-il. Voici la somme, ajoute-t-il en tendant un morceau de papier à Serge. Voici le produit, poursuit-il en tendant un autre papier à Paul. Quels sont ces nombres ?
— Je ne peux les déterminer, déclare Paul.
— Je le savais, dit Serge.
— Alors, je connais ces deux nombres, affirme Paul.
— Dans ce cas, moi aussi », conclut Serge.
Et, les yeux médusés, le concierge voit chacun des deux hommes griffonner sur son bout de papier les deux nombres qu'il avait choisis.
Quels sont ces deux nombres ?
Je vous laisse deux mois pour ce problème difficile. Essayez, pour commencer, avec deux nombres compris entre 2 et 20.



CONCOURS

SOMME ET PRODUIT (Encore !)

Le lendemain, même scénario. Le concierge tend à Paul le produit de deux entiers, à Serge leur somme, en précisant cette fois que les deux nombres sont compris entre 2 et 9.
Paul : « Je ne peux les déterminer. »
Serge : « Dans ce cas, moi, je les connais. »
Paul : « Cela ne me permet toujours pas de les trouver. »
Serge : « Je te précise qu'ils sont différents. »
Quels sont ces deux nombres ? 4 et 9



LES TROIS GRACES

Trois jeunes filles, Adèle, Béatrice et Caroline, habitent l'immeuble (qui compte cinq étages). Un jour que nous bavardons avec le concierge, en présence de notre collègue Jacques, il nous apprend :

CONCOURS

- que les trois beautés habitent des étages différents,
- que Béatrice habite plus bas que Caroline,
- qu'Adèle n'habite pas entre Béatrice et Caroline.

Voyant que cela ne nous suffit pas, il déclare qu'il va communiquer à Paul l'étage habité par Béatrice, ainsi que celui habité par Caroline. Il tend un morceau de papier à Paul. « Et Adèle ? », demande Paul.

Posant son doigt sur la bouche, notre concierge déclare alors qu'il va indiquer à Serge l'étage habité par Adèle, ainsi que celui fréquenté par Caroline. « Et Béatrice ? », demande Serge, après consultation du papier correspondant. Se tournant vers moi, le concierge me tend alors une feuille où il a écrit à quel étage vivent respectivement Adèle et Béatrice. « Et Caroline ? », lui demandé-je.

Il présente alors à Jacques un morceau de papier sur lequel il a inscrit l'étage de Caroline. « Saurez-vous retrouver l'étage des deux autres ? » demanda-t-il. Notre collègue dut également avouer son ignorance.

Quel nombre le concierge avait-il inscrit sur cette dernière feuille de papier ?

4



LES TROIS FILLES DU CONCIERGE

Ce problème est célèbre, mais je ne peux résister à l'envie de vous le poser. Le concierge a trois filles sur lesquelles il ne tarit pas d'éloges. Ce jour-là, il se met en tête de me faire deviner leurs âges.

« Le produit de leurs âges est 36, et la somme de leurs âges est égale justement au numéro de notre immeuble », me dit-il.

Je me déclare encore incapable de deviner les nombres cherchés. Ravi de m'avoir collé, il jubile :

« Je vais tout de suite l'annoncer à mon aînée qui vous admire tant, cela va lui faire un choc ! » A ces mots, je griffonne sur un morceau de papier les âges des trois filles, et les lui tends en indiquant que je ne pourrais supporter l'idée de baisser dans l'estime de sa fille.

Quel est l'âge de chacune des filles du concierge ?

Solutions page 115.

LES QUATRE FEMMES DE BARBE-BLEUE

Impressionné par ma performance, le concierge m'aborde dès le lendemain : « Vous savez que je me suis marié quatre fois, me confie-t-il. La première fois, c'était le jour de l'inauguration de cet immeuble, avec Dorothée ; ensuite, trois autres fois, avec successivement Emilie, Fabienne et Gaëlle, que vous connaissez, et d'avec qui je divorce demain. Mais chacune des quatre durées de mariage, qui est un nombre entier d'années, n'a jamais excédé la précédente.

« Le produit de ces quatre durées est 108. Pouvez-vous reconstituer le temps passé avec chacune de mes épouses ? » Malgré ma parfaite connaissance de l'historique de l'immeuble, je commence à avouer à notre Barbe-Bleue mon incapacité à déterminer exactement la durée de ses matrimoniats.

Puis, il me revient que depuis un an et demi que je suis installé dans l'immeuble, je n'ai jamais connu que Gaëlle.

En quelle année mon concierge a-t-il épousé Emilie ?



LES TROIS BERETS

De plus en plus facétieux, notre concierge ! Il nous a soumis à un jeu classique que vous connaissez certainement, et, conciliants, nous nous sommes prêtés à ses caprices. Il a gardé de son passage chez les paras deux bérets rouges et trois bérets verts, qu'il prend soin de nous montrer. Puis il nous demande de nous mettre en file indienne, et pose sur chacune de nos têtes l'un de ses bérets. Il s'agit pour nous de deviner la couleur du béret dont nous sommes coiffés.

Placé en dernière position, donc voyant les bérets de Paul et Serge, je dois néanmoins reconnaître que j'ignore la couleur de mon couvre-chef. Paul, placé devant moi, et ne voyant donc que le béret de Serge, confesse également son ignorance. Quant à Serge, formant pourtant la tête de la file, et ne voyant donc rien, il annonce sans coup férir la couleur de son chapeau.

Quelle est la couleur du béret de Serge ?

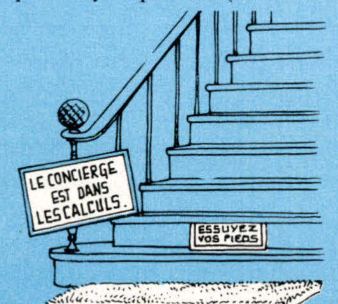
LE DOSSARD DE JULIE

Ravi de son expérience, notre concierge profite de la visite de sa cousine Julie pour nous soumettre à un nouveau test. Il nous aligne tous les quatre en file indienne (la cousine en tête) et nous montre cinq dossards qu'il a gardés depuis l'époque où il pratiquait la course cycliste, deux bleus, deux blancs et un rouge. Puis il accroche au dos de chacun d'entre nous l'un de ces dossards.

« Devinez la couleur de celui que vous portez ! » s'exclame le concierge. Placé encore en queue de file, je dois avouer mon ignorance. Paul, placé devant moi, et ayant donc connaissance des dossards de Serge et Julie, se déclare également incapable d'annoncer la couleur. Serge, quant à lui, bien que ne voyant que le dos (fort bien fait) de Julie, déclare alors tranquillement :

« J'ai un dossard bleu. »

Quelle est la couleur du dossard de Julie ?





présente

LE 2ème FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

20 Février au 1er Mars 1987



BRIDGE - ECHECS - SCRABBLE
DAMES - TAROT - GO - BACKGAMMON

Tournois - Championnats - Animations
Défis Champions - Spectacles
Démonstrations - Initiations,...

Tous renseignements (programme complet, dotation, inscriptions, conditions hôtelières exceptionnelles, transports...) sur simple demande :

DIRECTION GENERALE DU TOURISME DE CANNES
Esplanade Président Georges Pompidou
La Croisette - 06400 CANNES -
Tél. : 93 39 01 01

Logo Design Lonsdale

TELECOMMUNIQUEZ !

• *Arsène* est le nom du système de communication lancé par Ere Informatique. Quatre entreprises sont intervenues pour mettre en œuvre *Arsène :* TFO1 a équipé son serveur télématique TVINFO (36 15) d'un système de téléchargement. Le groupe Tests alimente le serveur en logiciels téléchargeables. Triel a développé les logiciels et conçu l'interface système. Ere Informatique assure l'édition du produit.

Il se présente sous la forme d'une mallette comprenant les éléments suivants : le programme *Arsène* sous forme de disquette (3,5 et 5,25 pouces et cassette), une interface micro-Minitel et un capteur à ventouse ! Vous devrez avoir, en outre, un téléphone à sonnerie électromagnétique (gris classique), un Minitel, votre micro et son écran de contrôle. Nous ajouterons, et ce n'est pas que pour rire, une grande table !

Le système proposé fonctionne pour la gamme *Thomson (MO 5, TO 7-70, TO 7* avec extension 16 Ko, et *TO 9, MO 6, TO 8 et TO 9+* de la nouvelle gamme, *Amstrad 664 et 6128 et Apple II). Arsène* est réalisé aux normes CCETT, normes adoptées par l'Éducation nationale et les banques. Il assure la connexion de votre micro à tous les autres systèmes informatiques (individuels, serveurs). Il « décroche le combiné » à votre place (par l'intermédiaire du capteur à ventouse), ce qui permet son fonctionnement hors de votre présence ; il est capable de transmettre vos programmes à vos amis lointains, même s'ils n'ont pas le même micro que vous ; il capte et sauvegarde les pages vidéotex du minitel. Il télécharge des programmes.

Les programmes que vous pourrez télécharger grâce à *Arsène* seront « essentiellement des jeux, c'est sûr ». On en a pris bonne note.



Le même prix pour toutes les machines : 990 F.

• Cette fois ça y est ! Le *Télestrat* d'*Oric International* est disponible dans les points de vente *Oric*. Comme il n'est jamais fameux de lancer un micro pendant les vacances, *Oric* accepte de reprendre pour 690 F votre vieil *Oric*. L'ensemble *Télestrat* complet, avec logiciels et lecteur de « microdisc » est vendu 3 990 F. L'ensemble « numéro 2 » est vendu avec un moniteur monochrome vert pour 4 750 F (avec moniteur couleur 5 990 F). Pour voir un exemple de réalisation du micro-serveur résident, il suffit de composer le 42 81 22 72 (en ayant pris soin de brancher son Minitel !).

Rappelons que le *Télestrat* est la première machine à posséder un Basic spécial, structuré et compilé, comportant plus de 250 instructions, dédiées pour une part à la télécommunication. Outre l'« émulation Minitel » et la composition de pages vidéotex, il permet la « gestion d'arborescences », base de tout serveur. Une arborescence peut gérer 1 000 pages d'écran. Une disquette peut en stocker un peu plus de 200. Le *Télestrat* constitue un pari remarquable. Les utilisateurs seront-ils au rendez-vous ? Telle est la question. Ils apprécieront notamment sa totale compatibilité avec *Oric 1* et *Atmos*.

• Le Minitel explose ! La seule réflexion qui s'impose en lisant les statistiques produites par la Direction générale des télécommunications (D.G.T.) pour les mois de mars et avril 1986. Le nombre d'appels atteint une moyenne bimestrielle de 20 600 000 appels (+ 18,6 %) formant un total de 2,23 millions d'heures de connexion (+ 19,1 %). La concentration fait déjà son œuvre : les sept principaux serveurs occupent 70 % de la consommation ! A l'heure où vous lisez ces lignes, 1 985 000 Minitels sont installés en France (estimation de juin, 1 724 000). Qu'en est-il de la « taxation multipalier » ? C'est la première question que nous avons posée à la « Direction du programme Télétel », service dépendant de la Direction générale des télécommunications. De nombreuses rumeurs faisaient, en effet, état d'une modification de tarif concernant l'accès à Télétel 3 par le 36 15. Il était question de répartir ces communications en trois paliers : un « cher » (pour les professionnels) autour de 120 F/h, un « normal » à 61,20 F (comme aujourd'hui) et un « grand public » autour de 25 F/h, variable selon l'heure d'accès.

Si un tel projet existe bel et bien, nous ne le verrons « *pas avant 1987* » *!* De toute façon, « *la décision sera prise au plus haut niveau* ». Cela n'empêche pas le nombre de services d'augmenter sans cesse. De 844 en décembre 1984 (dont 57 sur Télétel 3), 1 244, six mois plus tard en juin 1985 (dont 166 sur T3), 1 899 en décembre 1985 (352 sur T3), on en était au 1er juin 1986 à 2 986 services, dont 819 sur T3 ! En lisant ces lignes, vous pouvez en ajouter 260 ! Concernant les micro-serveurs : « *pas de taxation prévue* »... pour l'instant.

• KAP, la société spécialisée dans les « entrées-sorties » digitales ou analogiques pour micro-ordinateurs se lance dans la diffusion de modules par liaison « série » (les précédentes cartes commercialisées étaient à « liaisons parallèles »).

Rappelons à cette occasion que les « entrées-sorties » permettent de faire réagir l'ordinateur à partir de signaux en provenance de l'extérieur (lumières, sons, température, etc.). La réponse est programmée par l'utilisateur.

Pour tous renseignements : KAP, 9, rue Jules-Pichard, 75012 Paris, tél. : (1) 46 28 51 28.

LA NOUVELLE GAMME THOMSON

Il va falloir vous habituer à toutes ces nouvelles abréviations de la nouvelle gamme *Thomson : MO 6, TO 8* et *TO 9+ !*
Il s'agit toujours de micro-ordinateurs 8 bits, c'est-à-dire compatibles avec leurs prédécesseurs. L'ordinateur à micro-processeur 16 bits annoncé un peu partout bruyamment ne sera pas disponible avant mai-juin 1987.
Le *MO 6* est, bien sûr, le successeur du *MO 5*. Il offre 128 Ko de mémoire vive (extensible à 512 Ko) pour 2 690 F, avec lecteur de cassettes incorporé. L'utilisateur peut gérer 16 couleurs simultanément à l'écran parmi les 4 096 de la palette. Du point de vue « connectique » (whaou !), il dispose de nombreuses entrées-sorties : interface imprimante, souris, joystick, crayon optique, son, etc.
Le *TO 8*, successeur du *TO 7-70*, met à votre disposition 256 Ko de mémoire vive (292 Ko virtuels), pour 2 990 F ! Le lecteur de disquettes qui l'accompagne est à « moins de 2 000 F ». L'« offre *TO 8* » est une promotion permanente à 5 990 F composée de l'unité centrale *TO 8*, du lecteur de disquettes et du moniteur couleur. Un bel ensemble, disposant des mêmes caractéristiques d'affichage que le *MO 6*.
Le *TO 9+* est bien sûr une évolution du *TO 9*, avec 512 Ko de mémoire vive de base, incorporant un modem aux normes V 23 destiné à l'émission-réception de programmes, aux procédures de téléchargement et au mode micro-serveur (le logiciel de gestion du micro-serveur est fourni). Tout nu : 7 990 F. L'« offre *TO 9+* », avec lecteur de disquettes : 8 990 F. Une seconde « offre *TO 9+* » est à 9 990 F. Elle comprend le lecteur de disquettes, l'imprimante et le moniteur monochrome. Nous apprécierons la « politique jeu » concernant ces machines sur les stands du Sicob.







DONJONS... & MICRO

Michel Martin, jeune responsable de la société Transoft vient de lancer une formule de jeu tout à fait originale : l'ordinateur est l'aide de jeu, le gestionnaire, d'un livre-jeu d'aventure !
La boîte de jeu comprend une cassette (pour *Amstrad, MO 5, MXS ou Commodore 64*), un livre-jeu d'aventure, un mode d'emploi et quatre dés (4, 8, 10 et 20 faces) pour ceux qui n'ont pas de micro. Voilà pour la version de base. Précisons que les possesseurs de micro-ordinateurs à disquettes ne seront pas exclus, puisqu'ils peuvent demander, pour 20 F de plus, une disquette pour *IBM, Atari 400/800/130XE, Atari 520 ST, Apple, TO 7* ou *EXL100*. L'ensemble de base coûte 100 F. En vente par correspondance, 110 F et avec disquette, 20 F supplémentaire. Voyons comment fonctionne cet ensemble de jeu. Première opération : allumer son micro et charger le programme, qui demande au joueur de créer son personnage. Celui-ci est défini par les caractéristiques physiques et psychiques suivantes : force, adresse, vitesse, endurance, beauté, intelligence, magnétisme et art. Le programme fait des tirages de 5d4 (5 dés à 4 faces) pour chaque caractéristique. De chacune d'elles découlent des aptitudes (nager, sauter, grimper, etc.). Si vous êtes content du personnage, vous l'acceptez (en tapant O pour oui) et vous lui donnez un nom. Il faudra lui choisir des armes et prendre connaissance de l'équipement de base dont le programme le dote automatiquement (corde, gourde, rations, etc.).
Vous prenez alors le livre (illustré par Olivier Hugh) et commencez à jouer. Le héros (vous, votre personnage), est un jeune barde tout frais émoulu de l'école et qui s'apprête à faire ses premiers pas dans la vie de barde en allant de région en région. La scène se déroule dans un univers médiéval fantastique. L'intrigue se noue avec l'assassinat de l'un de ses professeurs... Il vous faudra découvrir l'assassin (ce n'est pas difficile), mais surtout pourquoi et par qui il a été mandaté pour accomplir sa basse besogne.
Le jeu se déroule comme les livres-jeux « classiques » en lisant des paragraphes de texte se terminant par des options. A la différence près qu'au terme d'un paragraphe, il vous est indiqué de taper sur le clavier du micro le numéro du paragraphe que vous venez de lire. C'est alors le programme qui gère l'action et propose de nouvelles options. Au terme de sa tâche, il vous indique le numéro du paragraphe où vous devez continuer votre lecture !
Une bonne idée, qui dégage le joueur de toute la gestion de l'aventure. Que les non-possesseurs de micro se rassurent, il est possible de jouer « à la main ». Mais, évidemment, c'est beaucoup plus lent. Le LJM, entendez « livre-jeu-micro », est né ! Les trois épisodes suivants sont en cours de préparation.
Longue vie au LJM !

A DAME !

Il est temps de préparer votre programme pour le deuxième championnat de France de jeu de dames sur micro-ordinateur qui se disputera l'an prochain.
Pour tous renseignements : Institut industriel du Nord, B.P. 48, 59651 Villeneuve-d'Ascq, Cedex. Tél. : (16) 20 91 00 42.

Pour moi, les maths c'est plus un problème !

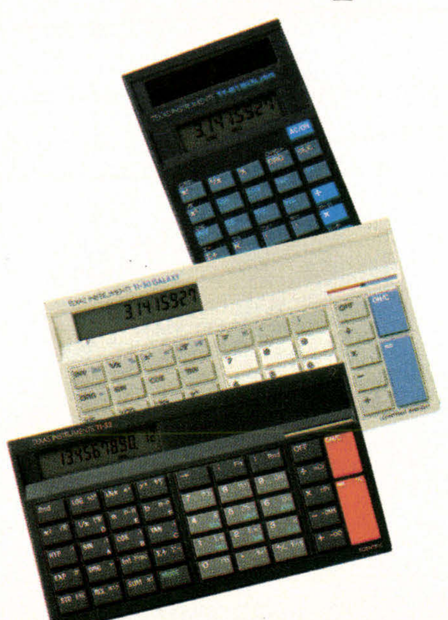
Calculatrices scientifiques Texas Instruments : faciles à comprendre, faciles à utiliser.

Ma calculatrice Texas Instruments et moi, on travaille vite et bien ; comme ça j'ai le temps de faire autre chose.

Les calculatrices Texas Instruments sont conçues pour rendre la vie plus facile. Par exemple, le groupement logique des fonctions sur le clavier et les touches larges me permettent de travailler rapidement et facilement.

Bien mieux : sur la TI-30 Galaxy, il y a sur l'écran des indicateurs d'opérations pour suivre pas à pas les calculs : on sait toujours où on en est.

Et bien sûr, les calculatrices Texas Instruments ont toutes les fonctions nécessaires aux calculs les plus élaborés. Par exemple : la TI-52 permet les changements de base, les calculs de loi normale et les nombres complexes.



Quant à la calculatrice à énergie lumineuse TI-31 SLR, dernière-née de la gamme scientifique Texas Instruments, elle offre toutes les fonctions dont on a besoin au lycée.

Les calculatrices Texas Instruments sont bien adaptées à la vie d'étudiant : elles sont solides, leurs couleurs sont sympa et elles ont toutes un étui protecteur.

Et puis, les calculatrices Texas Instruments sont garanties deux ans (échange standard dans votre magasin).

Faire équipe avec Texas Instruments c'est vraiment génial !

Des calculatrices pour des maths plus faciles et une vie plus relax.



Synergie, K, E.

Les petits nouveaux...

• *Alter Ego*
Ces trois disquettes pour *Apple II* entrent dans le monde des jeux de rôle avec un goût bizarre. Le personnage que vous jouez, c'est vous, avec tous les détails. La vie que vous jouez en accéléré pendant quelques mois... c'est la vôtre. Naissance, mariage... mort (sympa, non ?). N'oubliez pas de cotiser à la Sécu



et de collecter vos points-retraite. La souplesse du jeu, colossale, ne vous gênera en rien du point de vue de la morale. Cette vie, c'est la vôtre, à vous de la conduire. Le jeu se déroule uniquement à l'aide d'icones que l'on pointe avec le joystick. Un jeu énorme et étrange. Édité par Activision, 650 F.

• *Extasie*
Conçu et réalisé par Créalude, la société de Pierre Berloquin, et distribué par *Apple, Extasie* est sans aucun doute le meilleur logiciel de création de graphismes pour *Apple IIe* et *IIc.* Une réserve, cependant, il faut 128 Ko de mémoire vive et la carte « Féline ». *Extasie* permet enfin d'utiliser seize couleurs, en haute résolution (pages 1 et 2 de l'*Apple*). De nombreuses trames, pinceaux, gomme, et toutes les fonctions imaginables pour un logiciel graphique sont au rendez-vous. Un excellent programme, mais pas pour l'ordinateur de base. (750 F.)



• *Excalibur Quest* édité par la société française Excalibur est désormais disponible sur *Amstrad CPC 6128,* disquette. (180 F.)

• *Electric Wonderland* de Gazoline Software ne nous a pas convaincu. Ce jeu d'arcade-aventure (arcade en gros et aventure en petit !) permet au joueur de guider les roues d'un héros monté sur une planche à roulettes et doté d'un chapeau-hélice... Amusant... un peu. Cassette pour *Amstrad CPC 464, 664 et 6128.* (99 F.)

• *Reverse.* Un *Othello/Reversi* édité par Gazoline Software pour faire ses premiers pas dans l'univers du Reversi. Pas cher. (99 F.)

• *Tensions Strip Poker*
Cassette ou disquette pour *Amstrad CPC 464, 664* et *6128.* Édité par Ere Informatique. Prix : non communiqué.
Il s'agit d'un jeu de poker. Pas original, direz-vous ! Mais celui-là est vraiment sympa. Que manque-t-il d'habitude dans les pokers sur micro ? La tête de vos adversaires ! Ici vous les voyez tous les trois à l'écran. Parfois ils se mettent à sourire ou à faire la grimace, selon les



cartes qu'ils ramassent. Évidemment ils bluffent, mais pas toujours. Vos adversaires sont tirés au hasard parmi six joueurs en début de partie. Quel est l'enjeu ? L'effeuillage d'une créature de rêve. Eh oui, un strip-poker, mais très « soft » (normal !). L'animation est réussie.

• *Adventure Construction Set*



Deux disquettes, un manuel de 40 pages et... beaucoup d'imagination.
Qu'est-ce qu'un « éditeur » de jeu d'aventure ? C'est l'outil mis au point par des auteurs de logiciels pour programmer leurs propres jeux. Celui-ci est plus efficace que les autres, et permet de fabriquer des jeux du type *Ultima,* sans rien connaître à la programmation. C'est l'un des tout premiers à permettre cela. Il n'empêche qu'il faudra une bonne dose de travail pour arriver à construire une aventure digne de ce nom : il faudra créer des décors vus en plan pouvant s'étendre sur 15 écrans juxtaposés ; faire intervenir à bon escient quelques-uns des 500 « monstres » (prêts à frapper) qui sont sur la disquette n° 2, et choisir, pour chaque situation, parmi les 335 textes, celui qui convient le mieux.
ACS est le meilleur programme du genre, et c'est, à l'évidence, un cadeau fabuleux pour qui aime les jeux d'aventure. Mais il exige un travail de construction important. A moins que vous ne preniez plaisir, comme nous l'avons fait, à créer de mini-aventures, ne comportant que quelques monstres et quelques pans de murs. L'effet de surprise est sympathique pour les amis de passage. Sans doute est-ce, concrètement, dans cet esprit qu'il faut appréhender *ACS.* Commencer petit, puis, peu à peu, reprendre ses disquettes et faire des ajouts.

• *Hary et Harry*
Disquette pour *Amstrad CPC 464, 664* et *6128.* Édité par Ere Informatique. Prix : 180 F. Dans les bas-fonds du Los Angeles des années 30, vous êtes le héros involontaire d'une aventure policière. A la suite d'une méprise, des gangsters vous prennent pour celui qu'ils voulaient enlever... A jouer comme un polar.

Allechant... mais pas vu !

• *Tobrouk*
Cassette ou disquette pour *Amstrad CPC 464, 664* et *6128.* Édité par Ere Informatique et P.S.S. Prix : 120 F (cassette), 180 F (disquette).
Dans la série *Bataille pour Midway* et *Bataille d'Angleterre,* coéditée par PSS et Ere Informatique, voici *Tobrouk.* Ce combat de blindés qui oppose les Alliés aux forces de Rommel se pratique en solitaire contre le programme, avec gestion des déplacements, attaques et ravitaillement se faisant au joystick. Une innovation ! Il est possible de jouer à deux ordinateurs. Dans ce cas, les forces adverses n'apparaissent que lorsqu'elles sont proches de vous. Comme dans le désert !

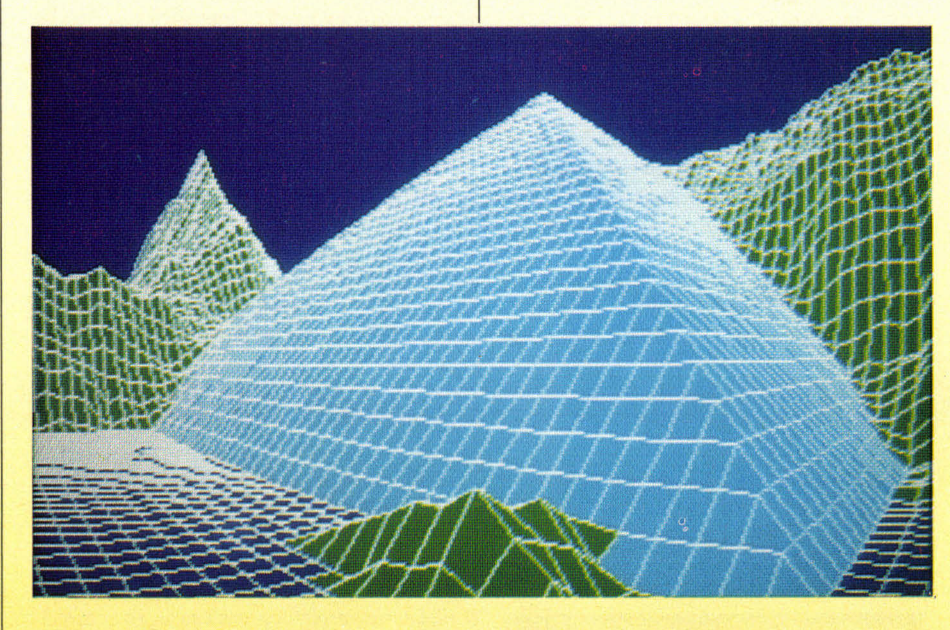
• *Saï Combat*
Cassette pour *Amstrad CPC 464, 664* et *6128.* Édité par Gasoline Software, 99 F.
Pour ceux qui sont un peu lassés du karaté, voici le Saï, art martial pratiqué sur l'île d'Okinawa. Jeu d'adresse.

Conseil de programmation

Nos listings sont faits pour tourner directement sur *Amstrad.* Ce micro-ordinateur possède une importante résolution d'écran. Les adaptations de programmes comportant des graphismes sont faciles à réaliser sur des micros ayant une résolution plus faible. Pour cela, il suffit de diviser par 2, 3, 4 ou plus les valeurs relatives à l'affichage. Par exemple, un PLOT 420, 200 devient PLOT 210,100. C'est aussi simple !

MICHEL BRASSINNE

OÙ VONT LES JEUX MICROS ?



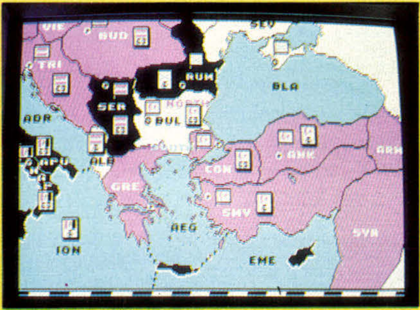
Les jeux micros ne se refusent rien ! Lecture laser, images fractales, digitalisation, sans oublier de nouveaux supports au format « carte de crédit ». C'est vous dire qu'il vous reste... trois nano-secondes pour vous connecter sur le futur !

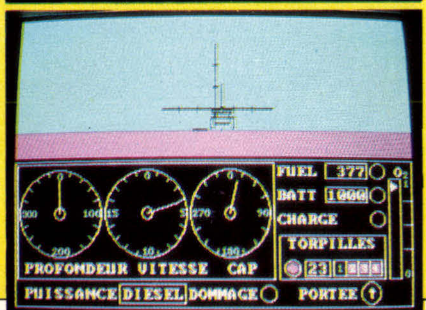
Le jeu s'impose (enfin !) sur toutes les machines. Entre 1980 et 1985, il y avait deux domaines bien distincts : la micro-informatique professionnelle et la micro-informatique dite « familiale », plutôt ludique et bon marché. La première refusait d'entendre parler de jeu. Et ce n'est pas une figure de style : certains revendeurs ont eu pour consigne formelle de ne pas prononcer le mot « jeu » !

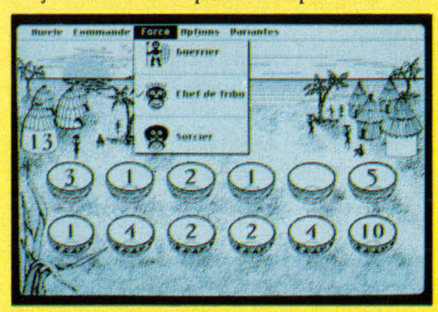
La seconde a vécu du jeu, mais en se donnant l'allure « d'objet indispensable pour que les enfants suivent bien à l'école, et pour que papa gère bien son budget » !

Les temps ont changé. Non que les esprits aient vraiment évolué, mais les commerciaux savent toujours se rendre à l'évidence : celle du marché. Dans le domaine « pro », les micros peuvent vivre sans jeu. Mais voilà, comme disent les vendeurs, « *les gens demandent des jeux, alors on en fait* !» Cette approche concerne les micros type *IBM, Macintosh, Amiga.* Les jeux proposés sont une sélection des tout meilleurs. Côté « micro-ludique », les éditeurs sont un peu sortis de la gestion familiale pour se consacrer au jeu et au domaine pédagogique. Donc, que vous ayez une « grosse bécane » ou une « petite machine », vous êtes désormais assuré de pouvoir jouer. Cette attitude est récente, et le tournant a été pris au Sicob Printemps 86.

Une ludothèque est indissociable d'une famille de joueurs. Il est impossible de parler du déve-







En 1986, il existe des jeux pour tous les micro-ordinateurs, même pour les machines « haut de gamme » comme IBM (Diplomacy, et Gato à gauche) et Macintosh (l'Awélé ci-dessus).

loppement de la micro-informatique sans parler de la « copie sauvage ». Chacun sait que la loi permet des copies de sauvegarde « pour son usage personnel », mais n'autorise pas la diffusion de telles copies. Et encore moins leur vente. Les auteurs sont lésés et les éditeurs en souffrent...

Les joueurs forment entre eux des réseaux, et une bonne partie du temps consacré à la micro-informatique est, en fait, réservé à copier les cassettes, disquettes, et à photocopier la documentation qui les accompagne ! Que l'on soit pour ou contre, c'est ainsi. La ludothèque d'un particulier n'existe que dans la mesure où il lui est possible de faire des copies. Le vieil *Apple II* ne serait plus, depuis longtemps sur le marché s'il ne disposait d'extraordinaires programmes de copie. Plus généralement, la micro-informatique ludique développe le contact entre possesseurs de la même machine (clubs, associations... HA sur JESSIE !).



Dramatique pour les éditeurs, « indispensable » aux yeux des amateurs peu fortunés, parfois même favorisée par les constructeurs eux-mêmes, la « copie pirate » est un vrai problème. Ici, l'écran du redoutable copieur Locksmith 5.0.

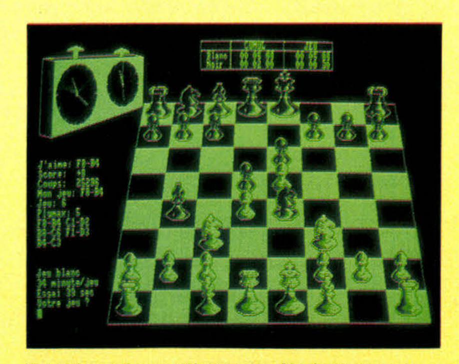
Depuis de longues années les éditeurs disent : « *Les jeux seront moins chers quand il y aura moins de copies.* » Et les joueurs rétorquent : « *On ne fera plus de copies quand les jeux seront moins chers.* » Peu à peu les joueurs gagnent, car les prix baissent régulièrement. A moins de 150 francs, les joueurs préfèrent un original et une bonne documentation, plutôt qu'une copie « buggée » et une « doc » incomplète ! Quoi qu'il en soit, l'idée de familles de joueurs qui communiquent n'a aucune raison de cesser d'exister.

Une ludothèque pour un micro donné, c'est, à la source, un ensemble d'éditeurs. Les éditeurs français sont nombreux, mais pas légion. Ils se battent pour occuper le terrain. Et c'est difficile ! Ils sont pris entre produire beaucoup et produire « de qualité ». Pour augmenter sans cesse leur catalogue sans pour autant nuire à la qualité de leur production, ils achètent des droits d'adaptation de jeux anglais ou américains, généralement. Ils vivent sur un, deux, voire trois jeux, tout au plus, qui marchent bien, les autres ne réalisant que de très petits chiffres d'affaires. Sans ces deux ou trois « *hits* », comme ils disent, c'est l'écroulement et, à court terme, la clé sous le paillasson.

La sortie d'une nouvelle machine est souvent une aubaine. Il faut lui constituer dans les meilleurs délais une ludothèque « de base ». Et, pendant un temps, les jeux se vendent quelle que soit leur qualité ! Sur les micros haut de gamme, les éditeurs font des adaptations des succès.

Sur *Amiga,* machine chère mais aux somptueuses possibilités graphiques, en quelques mois, on peut déjà jouer à *Temple of Apshaï* (jeu de rôle), *Seven Cities of Gold, Hacker, Mindshadow, Halley Project* (jeux d'aventure), *Skyfox* (combat aérien), *Archon* (jeu de stratégie de type échiquéen), et même utiliser un logiciel de création de jeux d'aventure, *Adventure Construction Set !*

Sur le *PCW 8256* d'*Amstrad,* que les constructeurs destinaient complètement au « travail » (traitement de texte), la pression des joueurs sur les revendeurs (et donc les éditeurs) permet aujourd'hui de pratiquer *3D Clock Chess* et *Cyrus II* (jeux d'échecs), *Bridge player* et aussi *Heroes of Karn,* un jeu d'aventure.



Certains micro-ordinateurs n'étaient conçus que pour travailler. Le PCW 8256 d'Amstrad, destiné au traitement de texte, devient ici partenaire aux échecs...

La trajectoire suivie par l'*Atari 520 ST* (aux possibilités graphiques immenses) est aussi impressionnante. La plus belle collection, en qualité, est désormais disponible sur cette machine : *Ultima II, Sundog, The Pawn,* la série des *Zork, King Quest II, Temple of Apshaï, Starcross, Deadline, Transylvania, Rogue* (voir page 56), *Hacker, Mindshadow, Amazon, Farenheit 451, Crimson Crown, Covoted Mirror.* Tous des jeux d'aventure ou de rôle mondialement connus. A cela, pour être exhaustif, il faut ajouter *Gato,* le plus fantastique des simulateurs de guerre sous-marine ; *Flight Simulator,* le meilleur simulateur de vol, et deux « grands classiques », *Bridge 4.0* et *Chess Master 2000.* Une collection de jeux peut difficilement mieux commencer !

On remarquera que les jeux français ne sont pas encore à l'honneur !

Une autre tendance, qui concerne directement les joueurs, domine le marché de la « micro-ludotique » : les jeux « invisibles » sont les plus nombreux !

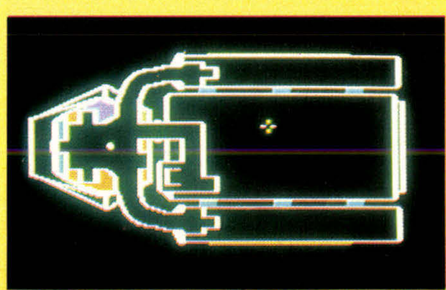
Il faut savoir que l'objectif de tout commerçant est de réduire son stock au minimum et, donc, de n'avoir que des jeux qui se vendent vite et bien. C'est pourquoi il n'existe en permanence qu'un millier de jeux sur le marché. C'est beaucoup, mais ce n'est rien à côté de la production internationale de ces sept dernières années. Où irez-vous chercher la version 1980 de *Oregon Trail* ? Sûrement pas dans une boutique ! Seulement chez un amateur. Que les fanas ne s'étonnent pas de ne pas voir figurer ici leur jeu préféré

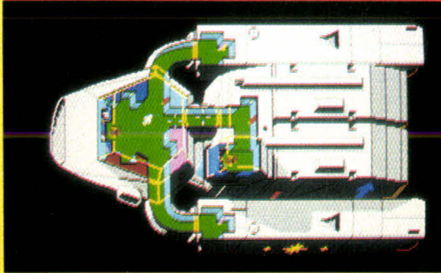


A tout moment, il n'y a environ que 1 000 jeux sur le marché, tous micros confondus. Seulement 10 % de la production de ces dix dernières années... Où trouver le génial Tawala's pour Apple II, sinon chez l'amateur ?

d'il y a trois ou quatre ans. Il a peu de chance d'être encore commercialisé.

A de rares exceptions près, tous ces programmes sont à pratiquer « en solitaire », seul face à son clavier. Ce qui ne veut pas dire dans l'isolement !





Des micro-processeurs de plus en plus rapides, des mémoires d'écran plus élevées pour des jeux de plus en plus attrayants. Ici, à deux ans d'intervalle, Sundog sur Apple II et sur Atari 520 ST. Impressionnant !





Bad Max II est le premier jeu d'aventure uniquement composé d'images digitalisées à partir d'une bande vidéo.
Il donne une idée des capacités des micros à la norme MSX 2.

Certains jeux, comme les jeux d'aventure, nécessitent au contraire de connaître d'autres joueurs, en raison de leur complexité. Une large majorité de ces jeux est en anglais à l'écran ! N'oubliez pas, cependant, que la loi impose aux vendeurs un mode d'emploi en français. N'hésitez jamais à en faire la demande. Près de 70% seulement des jeux commercialisés répondent à cette demande légale. Pas davantage.

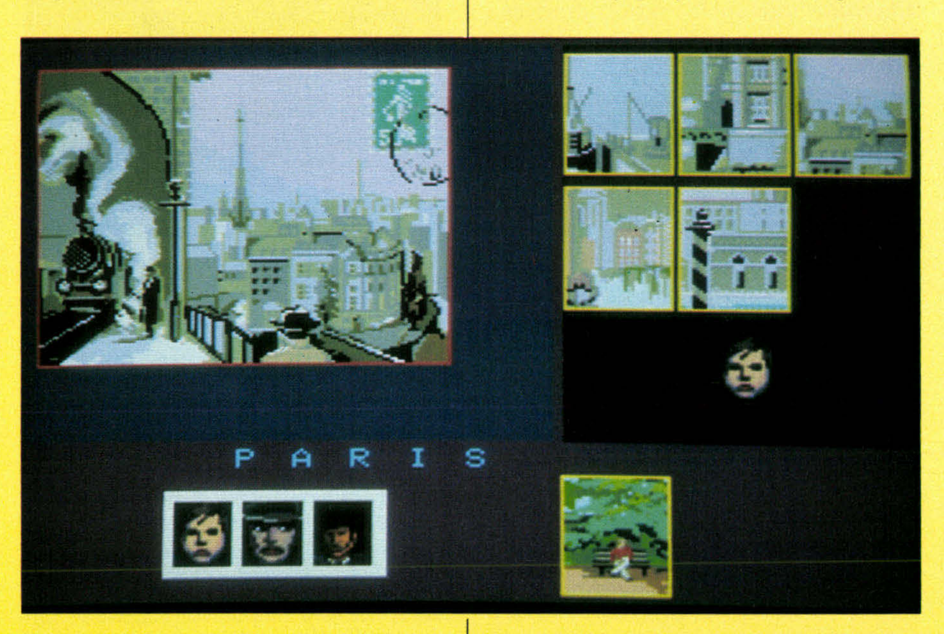
Jeux d'aventure, jeux de rôle, jeux de simulation, « grands classiques », jeux de société et jeux d'adresse (l'adresse intervenant dans certaines autres catégories de jeux, on a pris l'habitude de parler d'arcade-aventure ou d'arcade-rôle pour des jeux d'aventure ou de rôle incluant une part d'adresse)... Quelle sera leur évolution dans les prochains mois, les prochaines années ? L'avenir des jeux sur micro est fa-bu-leux ! On se prépare des week-ends de rêve ! Et dans un avenir proche ! Pour bien comprendre comment tout cela se concocte, séparons le « hard » du « soft », les innovations technologiques de la créativité. Voyons d'abord la partie technique. Elle-même se subdivise en deux mouvements : celui des « renforcements » de techniques connues et celui des « bonds » technologiques. Voyons d'abord les « renforcements ». C'est l'augmentation de la capacité mémoire des micros et de la rapidité des micro-processeurs. L'apparition de micro-ordinateurs disposant de micro-processeurs 16/32 bits (ultra-rapides), et d'une mémoire considérablement accrue, modifie la conception même des jeux.

Cette dimension nouvelle est perceptible sur *Atari 520 ST, Amiga* de *Commodore* et *MSX2.* Regardez les images de *Bad Max II.* Ce sont de véritables photos ! Ce jeu d'aventure de facture tout à fait classique (les graphismes de la première version étaient dessinés au trait et nécessitaient l'usage des lunettes oeil bleu-oeil rouge !) utilise 64 Ko de mémoire d'écran par image ! Chacune d'elle peut utiliser deux cent cinquante-six nuances de couleurs (en fait, trente seulement sont utilisées pour les images de *Bad Max II*).

A titre de comparaison, *l'Apple II* ne disposait que de six couleurs et d'une mémoire d'écran de 8 Ko. Nous sommes ravis d'être les premiers à vous présenter ces images digitalisées à partir d'une bande vidéo. Vous ne retrouverez pas le titre de ce jeu dans le catalogue de *Sony* pour *MSX 2.* Pourquoi ? Hé, le puritanisme se dissipe moins vite que la technique n'évolue ! Tout simplement parce que Bad Max... est en slip ! On croit rêver !

On retrouve de telles images dans *The Pawn* (voir page 52) ou encore dans l'un des prochains jeux d'aventure édités par Infogrames, *Détective* sur *MSX2* qui sortira dans le courant du dernier trimestre 1986. On y verra notamment des images relatives aux grandes capitales européennes. Là où enquête le héros (vous), sortant de la prison où il a été jeté à tort. Un jeu d'aventure dont la conception apporte un plus à cette famille de jeux. Aux déplacements et aux actions s'ajoute le dialogue approfondi avec les personnages de rencontre, qui diffèrent selon les actions effectuées. Bref, un jeu d'aventure où des dizaines de chemins différents conduisent vers la solution ! C'est nouveau.

Tous les éditeurs travaillent sur la digitalisation d'images vidéo ou de photos. Et cela augmente la qualité des jeux eux-mêmes. Avec le rendu photographique, il est désormais possible de placer des indices ténus dans les images. Et donc d'améliorer les scénarios. De donner aux ludothèques ce dont elles manquent le plus cruellement : des histoires policières. Sans doute y aura-t-il longtemps encore des jeux au scénario faible accompagné par de belles images. Mais



A la différence des jeux d'aventure classiques, Détective permet d'aboutir à la solution par des dizaines de chemins différents.

il est aujourd'hui possible de faire beaucoup mieux. L'image est importante, mais n'est pas la seule à intervenir.

On connaissait la « souris », ce petit périphérique lancé par *Apple* sur *Macintosh*, que l'on glisse sur la table et qui déplace une flèche à l'écran. Un périphérique qui permet de gérer entièrement de fabuleux jeux d'aventure, tels que *Sundog*, notamment sur *Atari 520*. Il y aura bientôt le « gant » ! Imaginez un jeu géré de la manière suivante : en pressant le pouce et l'index, les options de jeux défilent vers le bas de la liste. En pressant le pouce et le majeur, vous remontez dans la liste. Enfin, avec le pouce et l'annulaire, vous validez votre choix ! Il serait d'une rapidité déconcertante. Pas d'échéance fixée pour l'instant. Mais cela reste possible pour 1987.

D'autres projets en cours transforment, cette fois, l'ordinateur en véritable Lego s'encastrant dans une autre machine. C'est le cas pour Imprasoft qui développe actuellement un programme pour *MO5* gérant le corps d'un robot de 50 centimètres de haut dans lequel la machine vient s'encastrer une fois séparée de l'écran ! Il est alors alimenté par une batterie. On ouvre le ventre du robot, on y encastre le *MO5* tout entier ! Pour jouer à quoi ? Top secret ! Rien ne filtre.

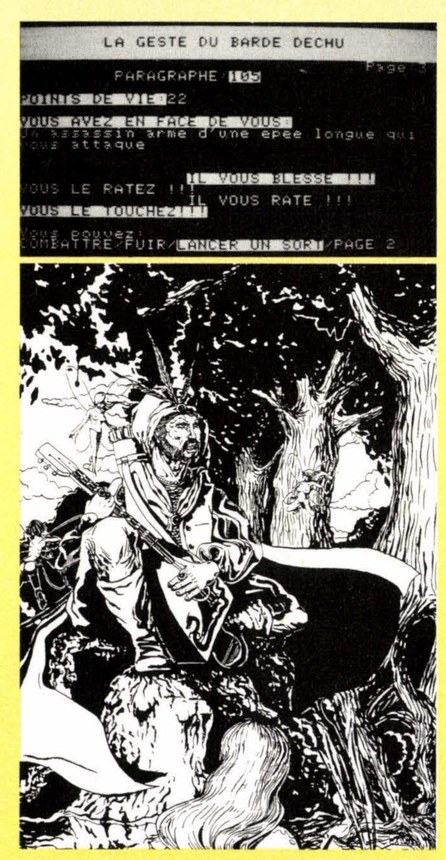
Une des grandes branches sous-développées de la micro-informatique ludique a trait aux « entrées-sorties », c'est-à-dire aux périphériques captant des signaux venant de l'extérieur. La robotique n'est pas la seule concernée. Plusieurs ingénieurs informaticiens, et... fanas de jeux de rôle grandeur nature, consacrent leurs week-ends à la confection d'un « plastron » informatisé susceptible, entre autres, de décompter des « points de vie » à la suite de l'impact d'un faisceau infra-rouge (identique à celui d'une télécommande de télé !).

Cela se pratique déjà aux Etats-Unis : nous vivrons sans doute bientôt la même expérience. On imagine déjà qu'en appuyant sur le bouton A on devient invulnérable, mais qu'on dépense alors une grande quantité de « points d'énergie »...

Autre projet, qui verra peut-être le jour courant novembre, le « combat cortical ». Les « joueurs » sont dotés de casques style walkman (heu, pardon, « balladeur ») munis de capteurs électro-encéphalographiques. Ceux-ci relèvent simplement la tension électrique (jusqu'à 0,3 volt) qui apparaît sur le cuir chevelu. Sur l'écran, chacun peut lire sa propre tension électrique. Le fait d'être le témoin de sa propre activité corticale permet de la modifier partiellement au terme d'un apprentissage. Ces techniques, dites de « *bio feed back* », en fait déjà utilisées pour l'endormissement, donneraient lieu, le conditionnel s'impose, à des jeux du type « tir à la corde » entre deux joueurs, voire déplacement dans un labyrinthe. On ne peut cependant pas les qualifier de jeux de l'esprit ! Mais c'est étonnant !

Redescendons sur terre pour accueillir le « livre-jeu-micro ». On connaissait les livres-jeux d'aventure, notamment ceux « *dont vous êtes le héros* » (éditions Gallimard), et voici que l'ordinateur devient le gestionnaire de votre lecture. Ce n'est certes pas un « progrès informatique », mais cela montre comment la micro pénètre peu à peu les moindres « interstices » ludiques.

Vous disposez d'un livre et d'un programme. Après avoir chargé le programme, vous commencez votre lecture. Rapidement, il vous



La micro s'insinue dans tous les domaines du jeu. Ici, l'amateur de livre-jeu d'aventure est assisté par l'ordinateur pour la gestion de son personnage.

sera demandé de créer votre personnage. Bien sûr l'ordinateur vous y aidera. C'est lui également qui vous dira à quel numéro de paragraphe poursuivre votre lecture à la suite d'un combat (qu'il gère) ou d'une quelconque action. L'inconvénient est évident : vous ne pourrez pas jouer à la terrasse d'un café !

L'avantage l'est aussi, pour les vrais amateurs de jeux de rôle : la gestion du personnage est beaucoup plus raffinée que dans les livres-jeux. Les éditeurs apprécient également, puisqu'il est impossible de jouer sans le livre, même si la disquette a été piratée. Le succès ? Pas évident, mais la démarche est intéressante.

Un bon point pour Michel Martin des éditions Transoft qui diffusera cette série de jeux. Chez Infogrames, trois nouveaux logiciels d'aventure, adaptations de romans de Jules Verne (pour *Thomson, Commodore 64, Amstrad* et *MSX*, dans cet ordre) recourront eux aussi à la protection assurée par le support papier.

Concernant les « entrées-sorties » à plus grande distance, les fabricants de matériel de télécommunications (à joindre à son micro) continuent de produire. *Arsène*, d'Ere Informatique, propose un système de téléchargement de programmes (voir page 41). Les heureux possesseurs de ce système seraient les seuls à pouvoir se connecter sur les gros ordinateurs de la société



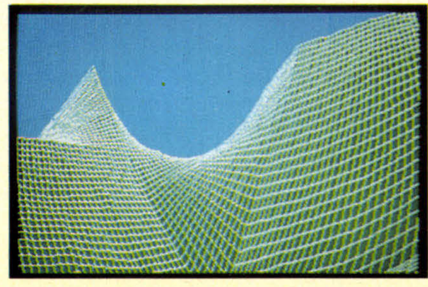
Le « téléchargement » (via le Minitel qui sert de modem) est une des dimensions nouvelles du jeu. Le système Arsène est actuellement le plus intéressant pour recevoir les jeux... à domicile !

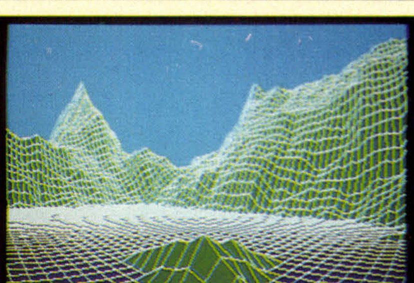
Thomson, avec qui le projet a été, entre autres, réalisé. Reste à savoir si nous aurons droit à autre chose que de la pédagogie !

Passons aux « bonds » technologiques. Dans ce domaine, tous les yeux sont pointés en direction du *CD ROM*, un mot qui sera peut-être sur toutes les lèvres d'ici à deux ou trois ans. Il s'agit du « Compact Disc ROM », une platine à lecture laser (*Sony* ou *Mitsushita*) dont le « décrypteur audio » (permettant d'écouter de la musique) a été retiré pour ne laisser subsister que les aller et retour d'informations binaires. C'est pour cela que l'on dit ROM (mémoire morte). C'est en fait l'appareil qui remplacera tous les lecteurs de disquettes actuels. Capable de dispenser aussi bien de la musique, de l'image, du texte et des données informatiques, il sera le support de données universel. Le prix prévu : 1 500 francs ! Une capacité de 50 méga-octets par disque ! Pour ne vous donner qu'un exemple, la collection entière de *J&S* tiendrait sur un seul de ces disques...

Les images sont de la qualité télé, et le lecteur laser ne se contente pas d'aller chercher des images. Il peut lancer des séquences entières de

films. Pour piloter un tel appareil, il faut un ordinateur très rapide. Les 16/32 bits sont les seuls à pouvoir le faire, et encore sont-ils à la limite inférieure de ce qui est acceptable, le temps d'accès à l'image ou à la séquence, puis l'affichage nécessitant deux secondes. Si les jeux de rôle ou d'aventure deviennent de mini-films, cela vaut bien quelques secondes d'attente ! Evidemment, il faudra mettre en scène les films destinés au jeu. Un vrai travail de cinéaste, ou plutôt de vidéaste. Les éditeurs s'y attendent. Ils se tiennent prêts et considèrent de plus en plus l'édition de jeux comme analogue à la réalisation de films. Les premiers « clips d'aventure » seront prêts à l'horizon 90, peut-être avant. C'est pour l'instant la limite de ce qui est concevable, et personne n'imagine la suite !



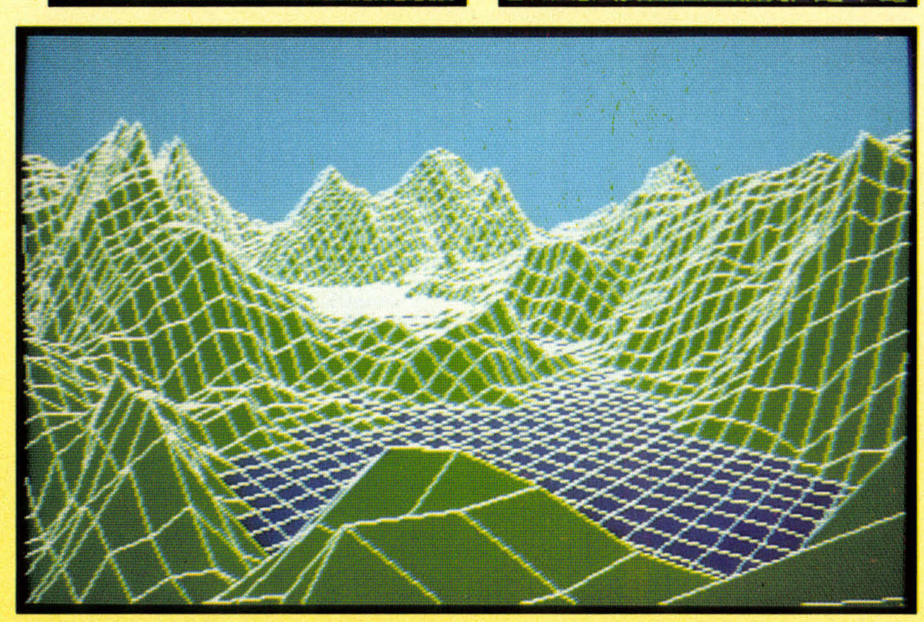



MICRO

Bien plus proche de nous est la prodigieuse « softcard », puisque nous pourrons l'utiliser d'ici à décembre 1986. Mais oui ! Il s'agit de placer tout le programme d'un jeu, quel qu'il soit, sur l'équivalent d'une carte de crédit. La softcard en aura les dimensions et l'épaisseur. Sa capacité mémoire est de 140 Ko. Quand on sait que des jeux aussi complexes et bien réalisés que *Krafton* et *Xunx* (Ere Informatique) ne prennent que 40 Ko, on comprend que la capacité mémoire est largement suffisante. La softcard est chargée dans la mémoire vive du micro — elle est prévue dans un premier temps sur *MSX, Amstrad CPC, Apple* et *IBM* — par l'intermédiaire d'un petit boîtier relié à l'ordinateur. On connaît déjà le prix de cette interface à insérer dans l'ordinateur : 99 francs ! Proprement hallucinant. Les constructeurs, et notamment *Cameron SA,* comptent sur une énorme diffusion de ce type de produits (et pas uniquement pour le jeu micro). Les éditeurs sont disposés à foncer dans cette direction pour une raison très simple : il est très difficile de reproduire ces cartes sans un matériel extrêmement coûteux ! D'où la fin (pour un temps !) du piratage qui les ruine. La qualité et la fiabilité des jeux en seront décuplées. Pensez un instant que toute la partie mécanique disparaît. Pas de temps d'accès disque ! L'accès à n'importe quelle partie du programme, à l'image des cartouches ROM est quasi instantané. Ere Informatique, bien placée parmi les précurseurs, y placera son « compilateur intégral », attendu par bon nombre d'utilisateurs de Basic. Le prix des programmes sur softcard serait dans un premier temps de 10 % supérieur à celui des disquettes 3,5 pouces, soit environ 160 francs.

Une carte de crédit ? Mais non, un jeu bien sûr ! La « softcard » est la grande révolution de la fin des années 80. Une mémoire de 140 Ko qui s'insère dans un lecteur qui ne coûte que 99 F. Tous les records à la baisse sont battus.





Le « générateur fractal » est un algorithme qui permet de créer des espaces illimités, par reproduction d'un même motif, et de s'y promener comme si on y était ! En tout point du « terrain », le joueur peut regarder dans toutes les directions... Le rêve... et le support de nombreux futurs jeux. L'Arche du capitaine Blood (Ere Informatique) est le premier jeu à utiliser la « fractalisation ».

Sur le versant de la créativité, l'évolution des jeux micro se situe à l'intersection de trois ensembles : les joueurs, les éditeurs et les constructeurs. Les constructeurs favorisent plus ou moins le développement des programmes en fournissant gratuitement (ou à des conditions très favorables) le matériel aux éditeurs. Les éditeurs, qui sont aussi des joueurs, il ne faut pas l'oublier, ont le désir de faire des jeux fabuleux, mais sont réfrénés par la survie financière. Quant aux joueurs consommateurs que vous êtes, que nous sommes, ils sont motivés par une demande du type « fascinez-moi ! ». La fascination est à prendre ici dans son sens strict, étrange cocktail où se mêlent l'envie d'être follement étonné, de rire et même de craindre le sujet abordé ! Ce dernier aspect est particulièrement tangible dans toute l'approche de la magie dans les jeux de rôle. Deux dimensions prédominent dans tous les jeux d'aventure, de rôle, d'adresse ou de simulation : l'exploration et la survie, les deux étant souvent liées. Les logiciels du dernier trimestre de cette année et du premier trimestre de l'année prochaine

n'échappent évidemment pas à cette règle. *L'Arche du capitaine Blood* (Ere Informatique) allie bien ces ressorts psychologiques de base. Le capitaine Blood (vous) parcourt l'univers sur son vaisseau (l'Arche) à la recherche de l'ultime valeur de ce futur de science fiction, les chromosomes. Ce pilleur de chromosomes explore des dizaines de planètes qui, toutes, ont été réalisées à partir d'un générateur « fractal ». De chaque endroit où l'Arche passe, il est possible de contempler le paysage selon l'angle choisi. C'est beau, immense, à la démesure de chacun ! Ce jeu pour *Amstrad 6128,* qui doit sortir début décembre, a, semble-t-il, l'étoffe des plus grands jeux micros connus à ce jour. On est très impatient !

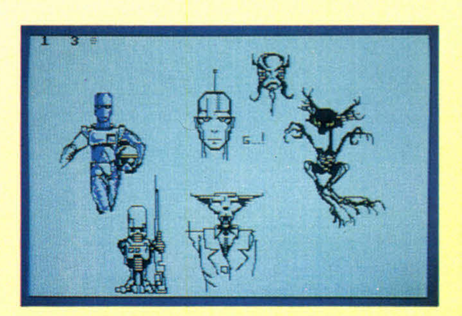
On imagine déjà le suspense, l'attente de l'objet convoité qui n'arrive pas malgré l'urgence de la situation ! De quoi y laisser ses derniers ongles ! Assez palpitante aussi la dernière évolution des wargames : le plus intéressant, du point de vue de sa structure, est *Ancient Art of War* (voir page 55) : il fait disparaître la notion de tour de jeu ! Que vous agissiez ou non, votre adversaire agit. A vous de vous dépêcher pour déplacer vos troupes (la vitesse d'écoulement du temps est réglable, heureusement !) De plus, les scènes rapprochées sont visualisées, style BD, et les combats dépassent tout ce que nous avions vu auparavant. C'est vraiment la bataille rangée !

Telles sont les évolutions techniques et ludiques

sonnage est doté de caractéristiques physiques ou psychologiques quantifiables. Le fait est que le jeu de rôle imprègne de plus en plus profondément tous les jeux micros. Les simulateurs de navigation aérienne, de combats aériens ou sous-marins sont graphiquement de plus en plus réalistes mais sans modification profonde.

Les amateurs de « grands classiques » attendent toujours un bon Go sur micro. Nous l'attendons aussi ! Personne ne nous a parlé de ce qu'un instant nous avions imaginé, un jeu de rôle, type *Bard's Tale, Ultima* ou *Sorcellerie* (à charger en mémoire vive) pour lequel le micro serait en plus relié à un serveur télématique gérant les déplacements et rencontres de chacun des

Le générateur fractal sera, lui aussi, commercialisé afin que vous puissiez construire vos décors montagneux, sans oublier la hauteur de la mer et la longueur des ombres, toutes deux



Inédit ! le « bulletin de naissance » des héros de l'Arche du capitaine Blood, les tout premiers « brouillons d'écrans » d'un très grand jeu d'aventure.

paramétrables. Autre innovation dans le jeu d'aventure, chez le même éditeur, dans *Krafton II.* Le « podocéphale », le robot familier du héros part à la recherche des objets qui lui sont demandés par le joueur. C'est la première fois qu'un aide intervient, disparaît temporairement et revient vers vous porteur de l'objet désiré... ou bredouille.



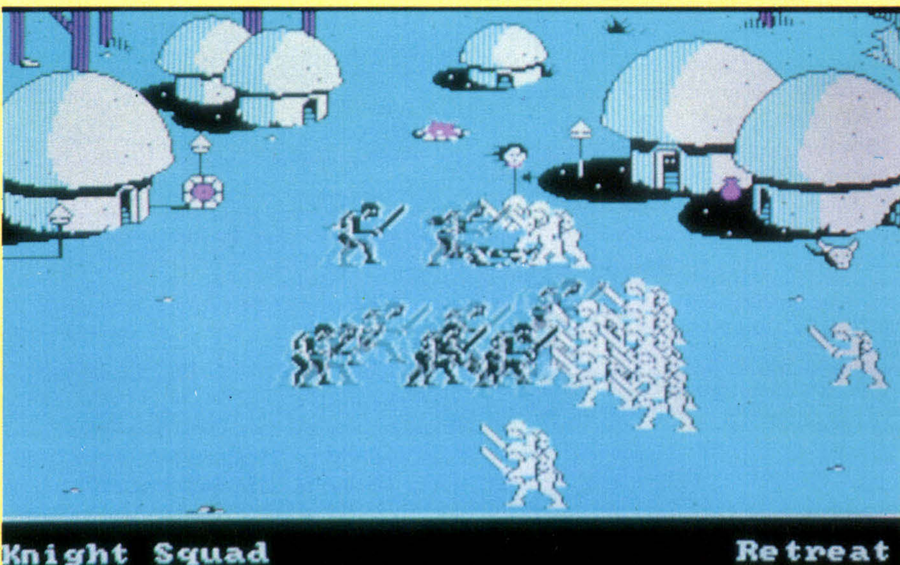
Dans Krafton II, le joueur n'est plus seul à collecter des objets. Un robot (podocéphale) fait lui aussi des recherches.

les plus récentes. Le reste des jeux continuent de vivre sans grands à-coups. Les jeux d'adresse se mutent peu à peu en « arcade-aventure » (mêlant habileté du joueur et collecte d'objets). Ils deviennent « arcade-rôle » lorsque le per-

The Ancient Art of War est le premier wargame vraiment conçu pour micro-ordinateur ! Fini le « tour de jeu », les unités amies et ennemies « vivent » avec ou sans ordres !
Les combats rapprochés sont de véritables batailles rangées.

joueurs. Les seuls autres personnages du jeu, outre le vôtre, seraient les joueurs connectés au même moment ! Ce mélange de jeu de rôle et de messagerie en directe verra-t-il le jour ? Espérons !





LA LUDOTHÈQUE IDÉALE

Ce sont les best, les must. En néo-français, ils sont incontournables ! Voici, pour votre micro, les jeux auxquels vous ne devez pas échapper.

Atari 520 ST : Ultima (R), King Quest (A), Gato (S), Amazon (A), Transylvania (A), Flight Simulator (S), Sundog (A SF), Chess Master 2 000 (GC), Mindshadow (A), The Pawn (A).

Oric Atmos : Tyrann (R), Mandragore (R), Meurtre sur l'Atlantique (A P), Mission Delta (S), Cauldron (AA), la Guerre de Sécession (W), Aigle d'Or (R).

ZX Spectrum : Knight Lore (AA), Samantha Fox (C), Sky Fox (S), Tau Céti (A SF), Silent Service (S), Battle for Midway (WA).

Commodore 64/128 : Ultima (R), Sargon III (G), Tau Céti (A SF), Bard's Tale (R), Masquerade (A), Seven Cities of Gold (A), Moebius (R), Sonar Search (S), Knight Lore (AA), Géopolitique 1990 (W).

Thomson MO 5, TO 7-70, TO 9 : L'Affaire Vera Cruz (A P), la Geste d'Artillac (R), Mandragore (R), Meurtre sur l'Atlantique (A P), Empire (W), Tyrann (R), Choplifter (A), Contrôle aérien (S).

Apple II : Sundog (A SF), Wilderness (S), Moebius (R), Ultima II, III, IV (R), Flight Simulator (S), Gato (S), Bard's Tale (R), Sorcellerie I, II, III (R), Masquerade (A).

MICRO

Amstrad : Knight Lore (AA), Tau Ceti (A SF), Bataille d'Angleterre (W), l'Affaire Vera Cruz (A P), Cauldron (AA), Crafton et Xunc (A), Hunter Killer (S), Mandragore (R).

Atari (800, 1200, 130XE) : Amazon (A), Conan (AA), Crusade in Europe (W), Sargon III (C), Sundog (A SF), Ultima (R), Transylvania (A), Hacker (A), Mindshadow (A).

MSX : Mandragore (R), Knight Lore (AA), Hunter Killer (S), l'Affaire Vera Cruz (A P), la Geste d'Artillac (R), Bridge Nice Ideas, The Hobbit (R), l'Héritage (A).

légende :

A : aventure ; **AA :** arcade-aventure ; **A SF :** aventure de science fiction ; **A P :** aventure policière ; **C :** cartes ; **GC :** grand classique ; **R :** jeu de rôle ; **S :** simulation ; **W :** wargame ; **W A :** wargame et arcade.

La ludothèque de votre micro

Rien ne sert de disposer d'une machine performante, si les programmes ne le sont pas. C'est vrai aussi pour l'amateur de jeux. Voici donc, pour les micros les plus connus, un tableau récapitulatif de la quantité de jeux disponibles, de la tendance quantitative de la production et de la qualité moyenne des programmes proposés.

machine	quantité	évolution	qualité globale
AMSTRAD	★★★	↗	★★★
ATARI	★★★★★	→	★★★★★
ATARI 520	★	↑	★★★★
THOMSON	★★★	↗	★
C64/128	★★★★★	↗	★★★★
APPLE	★★★★★	→	★★★★
ZX SPECTRUM	★★★★	↘	★★★
MSX 1	★★★	↘	★★
AMIGA	★	↑	★★★★
PCW	★	↑	★★★
ORIC ATMOS	★★★	↓	★★
EXL 100	★★	→	★
IBM PC	★	↗	★★★★

THE PAWN

*T**he Pawn* n'aura pas le prix du meilleur scénario de jeu d'aventure ! C'est sûr. Pourquoi alors parler de ce jeu ? Pour trois raisons : le graphisme, l'analyseur syntaxique et la gestion d'écran. *The Pawn* est le jeu d'aventure qui propose aujourd'hui les images les plus belles. Produite sur disquette par l'éditeur anglais « Magnetic Scrolls », cette aventure est aussi la carte de visite de ces prodigieuses machines que sont les *520 ST* et *1040* d'*Atari*. Une gamme de micros avec lesquels il faudra compter dans les mois qui viennent.

The Pawn tourne sur *520 ST* qui, comme son « matricule » l'indique, dispose de 520 Ko de mémoire vive (512 exactement) ! Il y a quatre ans, nous évoquions dans cette rubrique les possibilités qui seraient offertes aux joueurs à brève échéance, et nous parlions alors de micro-ordinateurs disposant de ... 256 Ko. L'*Apple* et les autres n'en avaient alors que 48, et certains nous regardaient avec des yeux ronds d'incrédulité. Nous étions pourtant encore en deçà de la réalité. Avec les *Atari* nouvelle formule, ce n'est pas seulement la mémoire qui s'est accrue, mais aussi la vitesse, grâce aux micro-processeurs 16 bits.

Cela dit, ce n'est pas parce qu'on dispose d'une formule 1 qu'on est un bon conducteur ! *The Pawn* en est un exemple, du point de vue du scénario. Voyons de quoi il retourne.

Vous êtes au supermarché du coin, en train de faire vos courses, tranquillement, quand un homme un peu bizarre profite d'un lieu désert pour vous assommer. Vous vous réveillez (comme il se doit !)... au Moyen Âge. Le roi Erik dirige le petit royaume de Kérovnia. Il le dirige plus qu'il ne le contrôle, car il a perdu la confiance de ses sujets depuis qu'il a chassé les nains du royaume. Les nains sont, en effet, soupçonnés d'avoir organisé l'assassinat de la reine Jendah II. Les gens sont mécontents pour des raisons plus pragmatiques : les nains fabriquaient le meilleur whisky ! Vous tombez au beau milieu de ces tensions sociales sans trop savoir quel rôle y tenir. Vous aurez à découvrir le but du jeu.

Le scénario est faible à plus d'un titre : la transition du supermarché au médiéval fantastique n'était pas nécessaire ; l'histoire est quelconque, et, surtout, le joueur est mis en situation sans but. Les habitués des jeux d'aventure savent bien qu'un but, un objectif, si flou soit-il, est toujours le bienvenu, et donne un sens à l'action. Dommage !

Dans ces cas-là, avant même de faire un relevé systématique du « terrain », crayon en main, il faut choisir une direction, s'y tenir et avancer. Allons vers le sud ! Contrairement au jeu d'aventure classique, il n'y a pas une image par « case » de jeu abordée. Mais quand il y en a une, quel ravissement ! De vastes plaines légèrement brumeuses avec une multitude de nuances de couleurs, où le regard se perd... C'est sublime ! Les photos « digitalisées » et « retraitées » donnent le sentiment que, pour la première fois, « on y est » vraiment.

Plusieurs éditeurs français travaillent sur des projets comparables : une caméra vidéo est reliée à l'ordinateur et capte l'image d'une diapo projetée sur un écran. C'est la technique la plus simple. Le boîtier qui relie la caméra à l'ordinateur transforme les intensités lumineuses et les couleurs en données numériques (la digitalisation), et l'image peut dès lors être sauvegardée sur disquette. Par la suite, l'image sera retraitée pour lui donner ses couleurs définitives grâce à un logiciel graphique. Cela promet des jeux superbes ! On les attend en français !

En route vers le sud, nous rencontrons une étrange ligne rouge marquant le sol. En tapant un verbe suivi d'un nom, comme d'habitude, le joueur apprend qu'une pancarte est visible à quelques pas. Sommes-nous à la limite d'une zone interdite, dangereuse ? Fébrilement le joueur tape « Read note » pour enfin savoir. Il apprend que la ligne rouge indique... « la limite sud de l'aventure » ! Et qu'il ne saurait être question d'aller plus loin ! Un bon point pour l'humour à la Monty Python ou à la Tex Avery. Le cheminement reprend, mais vers l'est. Après le choc de l'image, on découvre une nouvelle gestion de l'écran. La « souris » et la rapidité de la machine conjuguent leurs efforts pour nous étonner. Sur un coin de table, le joueur fait glisser la souris. A chaque mouvement qui lui est imprimé, une flèche se déplace à l'écran, permettant de pointer des endroits précis. L'index est posé sur l'un ou l'autre de ses deux « cliqueurs » (boutons plats qui font « clic » !). Désirez-vous voir toute l'image ? Vous pointez

Vous vous réveillez dans un royaume inconnu sans savoir que faire !...

ON THE PATH 0/1

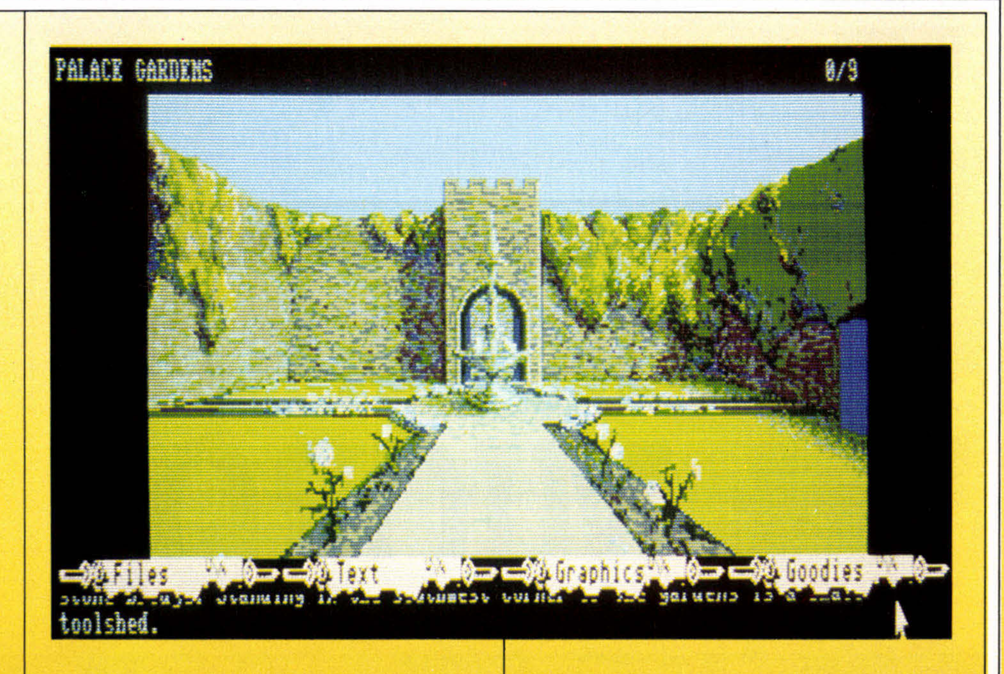
The Pawn - Copyright (c) 1985,1986 Magnetic
Version 2.1
You wake up on a sunny August morning with ... and the air fresh and clear. However, your joints are stiff and you have not woken up in your bedroom as you would have expected. Trying to recall what happened the night before, you manage to piece together a few brief glimpses to give the following account:
You were walking home, having just done your week's shopping at the supermarket, when you noticed a stranger in a white overcoat coming towards you. When he got very close you noticed that he was wearing glasses and had a thick, bushy beard. As he passed you he let out a hollow, cackling laugh and you felt a sharp blow on the back of your head. Then you woke up.
You now notice that you are wearing a silver wristband which covers your forearm.
On The Path
You are on a gravel path leading north to two snow capped mountains. To the west is a dying forest. Eastward is a vast, grassy plain and the path also continues southward.
>_

Une remarquable gestion d'écran ! La « souris » permet de remonter l'image comme un store et de dégager le texte.





Parviendrez-vous à rencontrer le roi Erik dans son somptueux château ?



la flèche sur le bas de l'image ; vous faites glisser la souris vers vous tout en cliquant, et l'image descend comme un rideau, instantanément. Pour lire complètement un texte un peu long, il suffit de soulever l'image de la même façon. Plus fort encore, le bas de l'image est orné de quatre parchemins enroulés. Il suffit de pointer la flèche sur l'un d'eux pour qu'immédiatement il se déroule ! Laissant apparaître un menu. Pointez, cliquez, et l'action proposée est retenue. On peut ainsi choisir la taille du caractère d'affichage, l'importance du texte de description des zones abordées (bref, normal ou long), sauvegarder la partie en cours, etc. La célèbre souris, née sur le *Macintosh*, a déjà une nombreuse descendance. On est content de la retrouver sur le *520 ST*. Le plaisir de pratiquer un jeu dans



Sous l'image les parchemins qui permettent la gestion du jeu.

de telles conditions est sans cesse renouvelé. Cela aussi est l'un des grands apports de *The Pawn*.

En abordant la grande plaine, un magicien s'avance. Il vous propose d'aller porter au roi Erik un parchemin de la plus haute importance. Acceptez-vous ? Il insiste ! Voilà sans doute la mission qui vous est confiée. Nous vous déconseillons fortement de l'ouvrir car un puissant sortilège s'en échappe et vous réduit en cendres. Encore quelques déplacements vers l'est et c'est le pont, puis le château du roi Erik.

C'est à ce moment-là qu'on prend réellement conscience de la puissance de l'« analyseur syntaxique » du programme. En effet, dans la plupart des jeux d'aventure, les actions se limitent à introduire deux mots au clavier, du type OUVRIR PORTE ou FERMER FENÊTRE. L'analyseur syntaxique est la partie du programme qui tente de comprendre les actions que vous proposez. La phrase étant réduite à un verbe suivi d'un nom, l'analyse est d'autant plus facile. Un joueur peut s'estimer heureux quand l'analyseur comporte une « moulinette à synonymes », c'est-à-dire un petit sous-programme qui gère les synonymes en les rapportant à un seul mot clé. Par exemple, l'analyseur sera capable de reconnaître les verbes *casser, briser, détruire, démolir,* et de les rapporter tous à l'action de détruire. Dès que les auteurs et programmeurs se donnent pour objectif de traiter les phrases comportant une demi-douzaine de mots, voire plus, la tâche est autrement plus difficile. Le plaisir du joueur n'en est évidemment que plus grand. Ici, on tombe des nues ! On est plus près que jamais du vrai dialogue. Sans doute n'est-ce pas encore parfait, puisqu'il faut encore indiquer au programme qu'on s'adresse à quelqu'un, en faisant précéder la phrase de DIRE... (en anglais), mais les habitués des jeux d'aventure apprécieront. Ainsi, au mode « déplacement », qui compte huit direction (N, E, W, S, NW, NE, SW et SE) et au mode « action » (exemple : « prends la petite pelle qui est contre le mur... ! »), s'ajoute le mode « dialogue », commençant par un SAY (dire...) suivi de la phrase adressée à l'interlocuteur.

La longueur des phrases qui peuvent être comprises, ainsi que l'adaptation des réponses à la situation est étonnante, quasi instantanée (et parfois drôle, ce qui ne gâche rien). En voici un exemple, traduit bien sûr. Nous avons relevé exactement ce qui était tapé et la manière dont le programme affichait les réponses.

La scène se passe dans la cour du château du roi Erik. Deux gardes sont postés devant une entrée :

— *dire hello*

— le garde dit : « *Hello, que veux-tu, déchet ?* »

— *dire je dois donner une lettre au roi Erik.*

— *oh vraiment !* (sans blague).

— *dire je peux passer ?*

— l'un des gardes dit : « *peut-être* ».

— *dire je vous donne une rose* (On en avait cueilli une dans le jardin. Cela ne coûte rien d'essayer !)

— l'un des gardes dit : « *N'essaie pas de me rouler, mec !* »

— *dire pourquoi ?*

— l'un des gardes dit : « *Tu ne me rouleras pas avec tes questions à la gomme !* »

— *dire je veux passer*

— l'un des gardes dit : « *T'as déjà essayé de marcher sans jambes ?* » (On sait qu'il a une sorte de hallebarde.) Parvenu à cette qualité dans la relation, il vaut mieux éviter tout geste agressif, car sinon le jeu et le héros sont rapidement raccourcis. A faire, au moins une fois pour découvrir votre magnifique tombeau !

En s'y prenant mieux, on apprend que le roi Erik est absent du château et qu'il est donc inutile d'insister. Chaque rencontre de personnages est l'occasion de découvrir des attitudes qui, jusqu'à présent, étaient interdites aux amateurs de jeux d'aventure. C'est nouveau ! Pourquoi ne pas tenter d'acquérir par la ruse ou la négociation des objets qui « autrefois » ne pouvaient être acquis que sur le « corps » de l'ex-interlocuteur transformé en cadavre. Le jeu y gagne évidemment en intelligence. On espère qu'ici les éditeurs s'inspireront de *The Pawn* !

Le « bonze », un des nombreux personnages du jeu. Pas bavard, du moins au premier contact !



JEUX POUR MICROS



I. DAMIANO

The Wizard of Partestrada

Ce jeu d'aventure remarquable conduit le joueur en Europe au XIVe siècle. Vous êtes Damiano Delstrego, magicien, alchimiste et musicien, natif de la petite ville de Partestrada. Deux désirs hantent votre vie : délivrer votre ville natale du joug d'un certain Pardo et découvrir une pierre sacrée recélant les secrets de la vie, la pierre philosophale.
Beaucoup de jeux d'aventure ne vont guère plus avant dans l'intrigue qu'ils proposent aux joueurs. Celui-ci va beaucoup plus loin. Votre ennemi, Pardo, tient ses pouvoirs de Satan en personne ! Et vous ne pourrez l'atteindre qu'en passant, vous aussi, un pacte avec le diable. Il est clair, dès le début de la partie, que vous n'aurez aucune chance de réussir sans pactiser avec les forces du mal. Le diable vous tente sans cesse tout au long de la partie en vous offrant des pouvoirs. Plus vous acceptez de pouvoirs — pour la bonne cause —, moins vous avez de chance d'échapper au démon ! Et il vous prendra votre âme à jamais, le moment venu. A vous d'acquérir le maximum de pouvoirs pour le minimum de compromissions. Pas facile ! Une barette de couleur vous indique à tout moment où vous en êtes sur une échelle du bien et du mal. Votre seule chance d'échapper aux enfers, c'est de trouver la pierre philosophale. Elle a le pouvoir de rompre les maléfices. Une magnifique aventure qui se joue au clavier en tapant un verbe suivi d'un nom ou d'une phrase. Elle est en effet dotée d'un très puissant analyseur syntaxique. Les images sont limitées au tiers supérieur de l'écran. La société Bantam (qui édite également *Sherlock Holmes*) a réalisé ici une remarquable adaptation des trois romans de R.A. Mac Avoy (*Damiano, Damiano's Lute* et *Raphael*). A ne pas manquer.

EN BREF

Disquette pour Apple 48 Ko (II+, IIe, IIc), en anglais. Édité par Bantam Software. Chez Sivéa (545 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs jours ou plus.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

MUGSY REVENGE II



La cassette (double face !) qui permet de jouer, en anglais, à cette version renouvelée de *Mugsy* est si amusante que nous nous en sommes inspirés pour notre Basic ! La structure du jeu est un classique, il s'agit d'un bon « jeu du royaume ». C'est-à-dire un jeu de gestion simple portant sur l'achat et la vente d'un produit unique. Alors que dans le jeu du royaume (né avec les débuts de la micro, vers 1976), vous êtes un despote responsable de la destinée d'une population paysanne, vous êtes ici le chef d'un gang qui achète et vend de l'alcool à l'époque de la Prohibition, qui doit recruter des hommes de main et « arroser » régulièrement la police pour qu'elle ferme les yeux sur ses activités. La structure est intéressante, quoique simple. C'est le traité de ce jeu tactique de gestion qui en fait tout le charme.
Les graphismes et animations de *Mugsy II* sont extraordinaires. Sans doute parmi les plus étonnants que nous ayons vus. Vos acolytes parlent un effroyable argot à la limite du compréhensible. Le programme est heureusement assez bien fait pour nous empêcher de saisir n'importe quel chiffre.
Pour ceux qui aiment les atmosphères de roman noir où se mêlent les histoires d'alcool, de flics corrompus et de braquage, *Mugsy II* sera un réel plaisir. Au jeu de gestion s'accole un jeu d'arcade où les protagonistes s'affrontent au pistolet dans les rues.

EN BREF

Cassette pour Commodore 64. Édité par Melbourne House (en anglais). Distribué par Micropool (149 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de 10 à 45 minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷



THE ANCIENT ART OF WAR

Dire qu'il s'agit d'un wargame serait aller à l'encontre de l'esprit dans lequel les auteurs ont conçu ce jeu hallucinant. Cela ferait immédiatement penser que le joueur est contraint de déplacer des « unités » de case en case, lentement, minutieusement, avec un niveau de représentation faible, presque symbolique. Dans *The ancient Art of War*, vous pointez le curseur sur l'un des petits bonshommes à votre couleur, c'est l'une de vos unités. Puis vous déplacez le curseur où bon vous semble sur une grande carte en haute résolution, tout en hauteur (cinq pages d'écran sont accessibles en montant ou en descendant). Quand vous êtes satisfait de votre choix, vous validez (par RETURN). Vous n'avez plus à vous préoccuper du déplacement de cette unité. En terrain difficile, elle ralentira, se fatiguera, bref « vivra » de manière autonome. Pendant ce temps, vous inspecterez d'autres troupes et effectuerez de nouveaux déplacements. Vos adversaires, eux aussi, se déplacent, agissent, prennent par exemple position dans un camp abandonné. Parfois, vous les voyez sur la carte, notamment si vous avez pris soin d'envoyer des éclaireurs ; parfois, ils demeureront invisibles (le paramètre de visibilité est réglable). Et puis, il y a le combat. Et là, c'est du jamais vu ! Il « en faut » pour nous surprendre ; nous avons été vraiment surpris. De la vue en plan, on passe à une vue directe (perspective cavalière). Les unités adverses se font face. Vous avez encore le temps de les disposer selon l'une des douze positions de combat. Et puis, c'est la mêlée ! Combats au contact, flèches qui volent en tous sens, avancées, reculs, corps qui tombent, etc. Un étrange dessin animé réaliste saisit le spectateur. Cela ne serait qu'un divertissement d'un intérêt limité si le hasard seul présidait le combat. Mais il n'en est rien. Les archers sont plus efficaces s'ils sont bien nourris et bien reposés ; s'ils n'ont pas marché pendant plusieurs « jours » pour se rendre sur le lieu du combat ; s'ils sont protégés par une ligne de combattants au contact, etc. Vous êtes entièrement responsable du combat qui se déroule sous vos yeux !

Attaquants, défenseurs ? Nous n'avons pas dit qui ils étaient. En fait, douze thèmes sont abordés : de la guerre de Sécession aux samouraïs en passant par Napoléon. Disons-le franchement, la simulation portant sur les samouraïs est la plus réussie à nos yeux.

Voilà qui modifie complètement l'image que l'on peut avoir du wargame ! *The ancient Art of War* est, en y réfléchissant un peu, le « premier » wargame vraiment conçu pour l'ordinateur ! Les autres, aussi bon adversaires soient-ils, sont encore des adaptations des jeux papier-carton au niveau de la représentation.

Un jeu vraiment inégalé et inépuisable.

EN BREF

Disquettes pour IBM PC et compatibles, Macintosh et (bientôt) Apple II en anglais. Chez Sivéa (environ 630 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : de 45 minutes à 4 ou 5 heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

you awake.your head is spinning.you have been unconscious for many days.your room is in chaos and you feel very ill.the great white light has subsided,to be replaced by a purple sullen sky lit by occasional spears of forked lightning...
a deep rumbling meanders round the hills ,sinister and foreboding.is this the day written of in the great book of the temple?
you stagger to the window.you see,but your brain refuses to register the total destruction before you!!!
the village,almost destroyed.even the landscape seems to have been rearranged into a ghostly silhouette of unnatural and grotesque peaks and valleys........:
to the west is a door,hopelessly jammed:
to the east is a window.
I await your command.
>LOOK AROUND

PILGRIM

Ce jeu d'aventure en mode texte à thème médiéval fantastique fait partie de l'énorme production anglo-saxonne en la matière. Ces jeux d'aventure sont un peu à l'image des feuilletons made in USA : pas souvent originaux, mais bien montés ! *Pilgrim* est de ceux-là. Le thème a un air de « tiens, j'ai déjà vu ça » assez tenace : tout allait bien dans le royaume de Meridian. Les gens étaient heureux et vaquaient à des occupations bucoliques. Et puis, patatras, la peuplade silviane, guerrière en diable, a mis le pays à feu et à sang. Vous vous donnez pour mission de ramener la paix. Votre seul et unique recours est « *The Guardian* », un être surnaturel présent dans toutes les légendes de la contrée. Un être qui, depuis toujours, a été présenté comme l'ultime recours face au chaos. N'ayant aucun autre espoir, vous partez à sa recherche... Vous testez la légende en quelque sorte. Vos déplacements s'effectuent en tapant l'initiale d'une direction, et vos actions en entrant au clavier un verbe suivi d'un nom. Le reste est affaire de patience. Comme toujours, dans les jeux d'aventure « classiques », la recherche du vocabulaire adéquat fait partie du jeu.

EN BREF

Cassette pour Commodore 64. Édité par CRL. Distribué par Micropool (95 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs jours à plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷



RAILS WEST

La construction ferroviaire au cours de la ruée vers l'Ouest est un thème désormais classique dans le logiciel de jeu en provenance des États-Unis. Il y a de nombreuses manières de traiter le sujet. *Rails West* est sans conteste la plus

économique. Il s'agit en fait d'un jeu de gestion sur le thème de la construction de lignes d'est en ouest des États-Unis. Inutile d'attendre de l'éditeur S.S.I., bien connu pour ses simulations et wargames, un jeu simple. Il vous faudra choisir entre 6, 11 ou 31 tours de jeu, compter 1 à 8 joueurs humains et vous battre contre 1 à 4 adversaires gérés par le programme. On commence en 1870 et le jeu s'étale sur... trente ans (au plus) ! Vous pouvez gagner de deux manières différentes. En étant le plus riche ou en contrôlant une ligne Ouest-Est. Pour cela, il faut acheter et vendre des stocks de matériels, acheter et vendre des actions ; prendre le contrôle de sociétés concurrentes, etc. Une carte des États-Unis montre l'évolution de 68 lignes de chemin de fer entre 33 villes ! C'est énorme. Les étudiants en économie seront les premiers à se régaler de cette simulation. On peut, en effet, gagner de manière purement « financière », sans jamais toucher un rail ! Ou au contraire, jouer les grossistes et devenir indispensable ! Même aux yeux des financiers... Les autres non-spécialistes souffriront davantage. Il faut bien reconnaître que *Rails West* est difficile pour les joueurs qui ne possèdent aucune base en gestion et en économie. Un grand jeu, relativement peu accessible.

EN BREF

Disquette pour Apple II+, IIe, IIc, disposant de 48 Ko. Édité par S.S.I. (en anglais). Chez Sivéa (695 F).
Existe également pour Atari et Commodore 64.
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : des heures par partie.
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

JEUX POUR MICROS



ROGUE

Ce jeu d'aventure pour *Atari 520 ST* possède la qualité graphique et la rapidité des jeux de café. L'*Atari 520 ST* est décidément le plus impressionnant des micro-ordinateurs du moment. Vous contrôlez un petit personnage dans le dédale des pièces d'un immense château. La partie droite de l'écran est réservée aux objets collectés. Votre but est de découvrir l'« amulette de Yendor ». Comme dans la réalité, vous découvrez les lieux à mesure que vous avancez. Seuls les chemins parcourus sont affichés à l'écran. Vous découvrez des armes, des trésors, des monstres, des escaliers. Vous pouvez activer la fonction « recherche » pour déceler d'éventuels passages ou escaliers secrets. Toutes les options « classiques » s'offrent à vous : prise ou pose d'objets, nourriture, pause, changement d'arme, etc. L'ensemble, quoique réalisé avec perfection, peut être joué à une telle vitesse que le charme des « donjons » y perd un peu. L'impression d'un « Donjons & Dragons » en accéléré (alors que rien n'y oblige) s'impose peu à peu. *Rogue* donne l'impression d'une compilation de tout ce qui a été vu précédemment dans le genre. Tout se passe comme si la légèreté même de la gestion mettait à nu la faiblesse du scénario. Cela dit, beaucoup d'éditeurs aimeraient pouvoir présenter des jeux comme *Rogue* ! Et le joueur, pour peu qu'il préfère l'exploration rapide au franchissement d'obstacles complexes y trouvera son compte et prendra beaucoup de plaisir à pratiquer *Rogue*.

EN BREF

Disquette pour Atari 520 ST. Édité par Epyx (règle et jeu en anglais). Chez Micro-Vidéo (440 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : plusieurs jours.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

SUPER BUSINESS

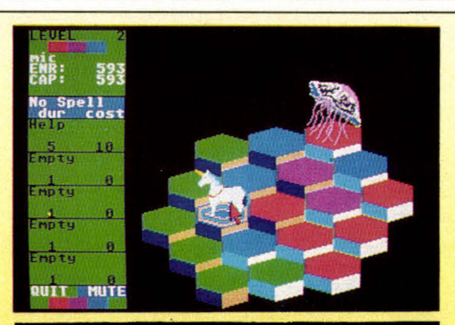
Cette excellente simulation de la vie d'une entreprise est abordable par tout joueur, quelles que soient ses connaissances en gestion. Le jeu se pratique en solitaire contre le programme ou à plusieurs (2 à 6) avec le programme pour arbitre. Le premier choix est celui du niveau de difficulté. Au niveau 1, quatre variables interdépendantes seront à gérer : la production (quantité fabriquée), le budget commercial (mélange de promotion et de publicité), la recherche et le prix de vente. Au niveau 2, viendront s'ajouter les conditions de travail, les investissements et les demandes d'emprunt. Enfin, au niveau 3, l'augmentation de capital, l'embauche, l'achat d'actions et la distribution de dividendes. Le non-spécialiste commencera, bien sûr, par la maîtrise du niveau 1. De nombreux tableaux complémentaires permettent, par exemple, de calculer le coût de production en fonction de la quantité. Et ce de manière graphique.



Super Business est très pédagogique, mais sans que cela soit perceptible. Le jeu domine. Et c'est bien ainsi. Le jeu est entièrement géré au crayon optique et au clavier. Comme dans tous les jeux de cette nature, chaque joueur peut vraiment adopter un comportement différent. Certains penseront à court terme avec un budget publicitaire important ; d'autres accorderont un fort budget aux études et recherches pour tenter de réduire les coûts de fabrication, mais avec un délai plus ou moins long. Tout est jouable. Le jeu se complique un peu dès qu'on aborde l'aspect financier, et là quelques notions complémentaires seraient les bienvenues !
A plusieurs et au niveau 3, un joueur peut contrôler 30 % du capital d'une autre société et avoir un droit de regard sur sa gestion. *Super Business* propose un modèle d'entreprise à la fois simple et efficace pour tous les amateurs de jeux. La documentation comprend 25 pages (en français), d'une parfaite clarté. Un jeu très réussi.

EN BREF

Disquette pour Thomson TO 9. Édité par France Image Logiciel (345 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de plusieurs dizaines de minutes à plusieurs heures.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶



HEX

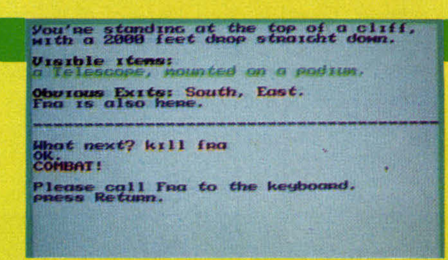
Non, il ne s'agit pas du célèbre jeu de liaison qui consiste à relier les bords opposés d'un plateau de jeu hexagonal (voir *J & S* n° 2). Si les hexagones sont également mis en valeur, c'est pour en modifier la couleur. Les 19 hexagones du plateau de jeu changent chacun de couleur lorsque vous y posez votre pion-personnage. Il en va de même pour votre adversaire géré par le programme. La séquence de couleurs est la suivante : vert, rouge, violet, bleu et à nouveau vert. Pour gagner, vous devez faire en sorte que tous les hexagones soient verts. Votre adversaire a un but analogue, mais avec la couleur violette.
Quand deux ou plusieurs hexagones sont de même couleur et contigus, ils changent tous de couleur. Chacun déplace son pion à tour de rôle. Comme le jeu simule un combat magique, vous pouvez utiliser des sorts. Ainsi, le sort « *Help* » autorise le programme à jouer cinq fois de suite pour vous, au mieux ! « *Jump* » vous permet de sauter sur un hex éloigné ; « *Flip* » peut faire sauter des étapes à la séquence de couleurs ; « *Speed* » vous permet de joueur plusieurs fois de suite. Pour gagner, il « suffit » de gagner sur les 120 pages d'écran que propose le jeu.
Que penser de *Hex* ? D'abord, il est très agréable à regarder. Il faut dire qu'il bénéficie de toutes les qualités graphiques de l'*Atari 520 ST*. Et elles sont prodigieuses. Ensuite, on se perd un peu dans la séquence de couleurs. En découvrant que la couleur de bordure de chaque hexagone donne la couleur de l'étape suivante, on se sent mieux. Sur le fond, il est toujours un peu dommage que les jeux ne soient pas épurés. Les « sorts » et toute la gestion des points de sorts qui s'épuisent n'apportent pas grand chose au jeu. Sinon de le rendre... possible. Ainsi n'est-on ni dans le jeu d'aventure ni dans le jeu de tactique. Le joueur prend plaisir à jouer. Mais sans pouvoir élaborer de stratégie. *Hex* est donc à considérer comme un petit jeu tactique à pratiquer pour se détendre !

EN BREF

Disquette pour Atari 520 ST. Édité par Unicorn, en anglais, chez Micro-Vidéo, 440 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de 10 minutes à plusieurs heures.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

THE CAUSES OF THE CHAOS

Ce jeu d'aventure, en anglais, ne mériterait que quelques lignes s'il n'apportait, par un artifice tout simple, un plaisir nouveau. On peut y jouer à six ! (A six, vous prendrez chacun un personnage ; tout seul, vous prendrez les six.) Même quand on est au degré 1 du Basic on sait comment procéder pour donner la main à plusieurs personnages : il suffit d'utiliser des variables indicées et de les placer dans une boucle FOR... NEXT. Mais il fallait y penser ! Et jusqu'à présent, seuls les grands jeux de rôle sur micro, type *Sorcellerie, Ultima* et plus récemment *Bard's Tale*, le permettaient. Ils y étaient même contraints en tant que jeux de rôle. Avoir (en solitaire ou à plusieurs) six personnages en action, c'est réellement amusant. D'autant qu'ils ne partent pas du même point. Chacun agit à sa guise, ouvrant ou fermant les portes, déplaçant les clefs ou s'en emparant ! Plus fort encore, les auteurs permettent au début de la partie de choisir le nombre d'actions qui pourront être effectuées dans le même tour de jeu.



Chaque personnage dispose ainsi d'une à neuf actions. Si l'on gère six personnages à soi tout seul, il sera préférable de ne leur accorder qu'une ou deux actions à chacun. En revanche, à six joueurs, il serait frustrant de se mettre au clavier, de taper un ordre d'action suivi d'un échec et de quitter le clavier. Dans ce cas, les neuf actions sont les bienvenues. Comme dans tous les jeux d'aventure classiques, les ordres possibles sont des déplacements, des actions relatives aux objets et un peu de communication avec des personnages de rencontre. Nous ne ferons qu'effleurer le thème médiéval fantastique proposé tant il est ressassé : tout allait bien dans un petit royaume imaginaire, puis les forces du mal y apportèrent le chaos... Et vous êtes, bien sûr, mandaté pour rétablir l'équilibre rompu. Ici, l'équilibre est lié à des attributs du pouvoir (couronne, pierres précieuses, etc.) sans lesquels le bon roi ne peut gouverner. En tant que restaurateur d'Eden, vous parcourez le royaume. Mais cette fois, vous êtes plusieurs !

EN BREF

Cassette pour Commodore 64. Édité par CRL (Grande-Bretagne), en anglais. Chez tous les grands distributeurs (149 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷



CHAMPIONSHIP BOXING

Qu'une société comme Sierra se lance dans le jeu d'adresse aurait de quoi étonner plus d'un joueur. Surtout quand on sait qu'elle est éditrice de jeux de rôle et d'aventure comme *Ultima* et *King Quest*. C'est tout simplement que *Boxing* n'est pas un jeu de dextérité comme les autres. Il faut inventer une locution pour en parler et dire qu'il s'agit d'un jeu d'« arcade-rôle » ! Passons rapidement sur le thème : la boxe, on aime ou pas. Mais, même dans l'hypothèse où vous n'aimeriez pas, il reste le plaisir de définir et de faire progresser votre personnage. Lors de la création, il vous faudra le définir en répondant à vingt-deux questions ayant trait à son physique et à son comportement. Vos adversaires potentiels ne sont pas moins de 48, en réserve sur la disquette, parmi lesquels figurent de nombreux champions qu'il vaudra mieux éviter d'affronter sans entraînement ! Vous aurez régulièrement à choisir des modes d'entraînement pour renforcer ses qualités.
Une fois sur le ring vous avez le choix entre deux jeux : le jeu d'adresse, qui vous oblige à choisir les bonnes touches du clavier, au bon moment (20 touches déterminent les coups et les défenses) ; ou le jeu dit « stratégique », où vous ne jouez que le rôle traditionnellement dévolu au manager, les conseils dans le coin du ring entre deux rounds. Ces « conseils » sont en fait une véritable « programmation » du boxeur à l'image des jeux où l'on doit programmer un robot ! Ainsi, la partie arcade (amusante mais sans plus) peut-elle être supprimée. Une touche d'humour est apportée par la création de boxeurs sortis tout droit de BD à vocation comique. Les quatre fascicules qui accompagnent la disquette (types de coups, histoire de la boxe, comment jouer et guide) finissent de dissuader qu'il s'agit d'un pur jeu d'adresse. Comme dans d'autres jeux réussis, on prend plaisir à jouer, sans aucune préparation puis, si on accroche, à approfondir le problème posé.

EN BREF

Disquette pour Apple IIe, IIc nécessitant 128 Ko de mémoire vive. Édité par Sierra (E-U), en anglais. Chez Sivéa (485 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de 20 minutes à plusieurs heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

KORONIS RIFT

Ce jeu d'aventure et de SF pour *Commodore* est le plus réussi que nous ayons vu depuis des mois. Il n'est cependant pas exempt de défaut. La règle (en français) n'est pas claire, et il faudra plusieurs heures pour comprendre comment se promener dans les différents menus en arborescence. Mais ce « travail » est récompensé par les magnifiques images de déplacements du vaisseau-chercheur à la surface de Koronis. Une géniale animation en trois dimensions, avec des nuances de couleurs pour simuler l'éloignement. Du grand art ! Le scénario n'est pas banal non plus. Vous êtes un « techno-récupérateur », une sorte de ferrailleur de l'espace, qui vit en récupérant le matériel technologique usagé aux quatre coins de la galaxie (elle est carrée, c'est bien connu !). Un robot, Paytek, vous aide en estimant la qualité du matériel récupéré. Prodigieuse animation d'un robot que l'on voit pianoter sur des claviers d'ordinateurs ! Au début du jeu, il vient de vous prévenir de l'imminence du contact avec une planète non répertoriée qui

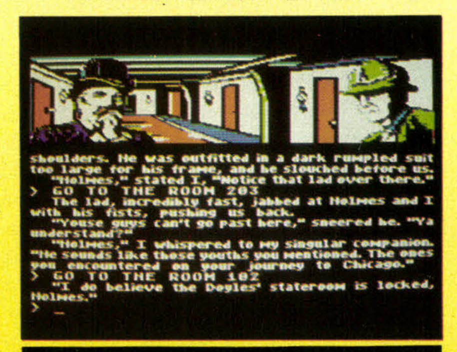


pourrait bien être la légendaire Koronis, véritable éden dont les récupérateurs parlent depuis des siècles...
Les six écrans de contrôle qui bordent la partie supérieure de l'écran vous informeront de l'état de votre vaisseau, de l'approche d'éventuels ennemis, de ses réserves. Vous le guidez sur la planète à l'aide du joystick. La présence du joystick fait penser qu'il s'agit d'un jeu d'arcade. Il n'en est rien. Vous pouvez foncer sur une montagne... Le pilote automatique déviera votre trajectoire au bon moment. Gestion des deux vaisseaux (orbital et chercheur) et exploration ponctuée de quelques combats constituent les plaisirs savamment orchestrés d'un jeu que les Commodoriens ne doivent pas manquer.

EN BREF

Cassette (120 F) et disquette (160 F) pour Commodore 64/128. Édité par Activision. Chez tous les grands diffuseurs.
accessibilité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
durée : plusieurs dizaines de minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

JEUX POUR MICROS



SHERLOCK HOLMES

L'éditeur Bantam (E-U) spécialisé dans les logiciels de jeu adaptés de la littérature (voir *I. Damiano*) s'attaque ici à un genre difficile, l'enquête policière. Nous sommes proches d'un autre jeu, français celui-là, *Meurtre sur l'Atlantique*. Ici, c'est Sherlock Holmes et le Dr Watson qui mènent l'enquête. Le tiers supérieur de l'écran est réservé aux images ; le reste, au texte. Aux dialogues devrait-on dire, car, comme dans *I. Damiano*, l'analyseur syntaxique permettant de répondre aux phrases que vous tapez au clavier est pour le moins étonnant. Plaisir et obstacle, puisque, pour apprécier pleinement le jeu, un bon niveau d'anglais est requis. Les programmeurs ne se sont pas privés de taquiner les aventuriers formés à la brièveté, pour ne pas dire la pauvreté, des phrases habituellement acceptées par les programmes de jeux d'aventure. Watson vous en fera la remarque à la première occasion. Parmi les trente-huit passagers suspectés figure un certain Doyle... Conan Doyle précisément ! Vous aurez à résoudre six affaires complexes se déroulant toutes dans ce huis-clos flottant qu'est le *S.S. Destiny*, dont le plan vous est fourni. Un fascicule de 36 pages passe en revue les passagers suspectés. Une très belle réalisation, pour amateurs éclairés.

EN BREF

Disquette pour Apple II+, IIe, IIc disposant d'au moins 64 Ko de mémoire vive. Édité par Bantam (E-U), en anglais. Chez Sivéa (515 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷



STARFLEET

The wars begin !

Starfleet, version 2.1, édité par Cygnus aux États-Unis, est le plus récent et le plus complet des jeux de simulation que nous avons pris l'habitude de nommer des « Startrek », en référence à la grande épopée télévisuelle américaine. Cette « conquête de l'Ouest » galactique, qu'on le veuille ou non, fait partie de notre culture et se range avec facilité dans un programme. En effet, il s'agit avant tout de gérer un vaisseau. Et les ordinateurs sont faits pour gérer variables et paramètres par kyrielles. La boîte de jeu comprend une disquette et un manuel d'instructions de 110 pages ! C'est dire la complexité du jeu et, pour peu qu'on s'y accroche un peu, le prodigieux intérêt qu'il sait déclencher. Disons-le franchement : *Starfleet* ne propose rien d'original, et le graphisme est assez sommaire ! Et pourtant ! Vous ne passerez pas une heure au clavier sans être définitivement sous le charme. Après une bonne trentaine de programmes de la famille des Startrek, on est encore pris. Pris par la localisation des vaisseaux krellans adverses. Pris par la programmation des lasers, des phasers ; par les économies de « bouclier » et de sauts dans l'hyper-espace. Bref, on marche comme dans un western et on ne peut quitter le vaisseau. Normal, on en est le capitaine !

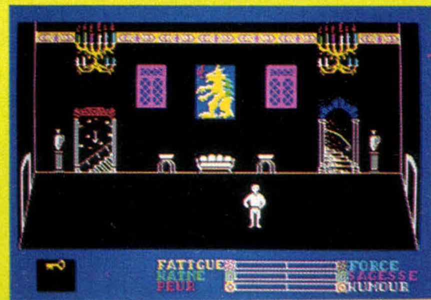
EN BREF

Disquette pour Apple II+, IIe, IIc disposant de 64 Ko. Édité par Cygnus (E-U), en anglais. Chez Sivéa (675 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : illimitée, plusieurs heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

LA NUIT DES TEMPLIERS - VOL SOLO

On ne tentera pas de vous cacher plus longtemps qu'il s'agit de deux programmes différents ! *Vol solo* est un simulateur de vol accompagné de 31 pages de documentation. En résumé, votre tableau de bord offre 24 indicateurs (en 1916, les premiers pilotes ne disposaient généralement que d'un compas et d'un altimètre !) et d'un certain nombre de touches de fonction, parmi lesquelles figurent entre autres, les « gaz » (touches chiffres de 0 à 9), les « volets », les « ailerons » et les touches flèches pour observer le paysage aux quatre points cardinaux. Le programme n'est pas très rapide, mais s'éloigne d'autant plus du jeu d'adresse. Ce qui n'est pas plus mal. La partie la plus difficile du jeu, mais aussi la plus intéressante, est le vol aux instruments, où vous ne pourrez compter que sur les « balises » radio. *Vol solo* va faire partie des classiques en matière de simulation de vol, même si *Flight Simulator* reste à ce jour inégalé.

La Nuit des Templiers, sur la même disquette, est un jeu d'aventure dans la mouvance de *L'Aigle d'or,* du point de vue de la structure. Un personnage visible est conduit par le joueur dans un univers de pièces vues en perspective. Sa progression est assurée au clavier ou au joystick. La prise d'un objet s'effectue par un simple appui sur la barre d'espacement, de même que l'utilisation de l'objet. Un seul objet à la fois peut être utilisé par le joueur. Trois paramètres définissent l'état du personnage que conduit le joueur : force/fatigue, haine/sagesse et peur/humour. Quand les trois sont à zéro, le personnage meurt. Le but du jeu est seulement décrit sur la pochette de jeu. Vous êtes un « chevalier sans peur et sans reproche » et vous « partez à la recherche du Graal dans un immense château ». Point !



Au moins ne serez-vous pas déçu par la différence entre le scénario et la réalité du jeu ! C'est un peu court. Mais, sans être palpitante, cette *Nuit des Templiers* se laisse jouer avec agrément. Elle semble destinée aux plus jeunes, encore peu habitués aux obstacles parfois incontournables des jeux d'aventure classiques.
Deux jeux sur une même disquette ! Ne nous plaignons pas.

EN BREF

Disquette pour Thomson TO 9. Édité par France Image Logiciel (245 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷ (Vol solo) ; ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ (Nuit des Templiers).
durée : 20-60 minutes (Vol solo) ; plusieurs jours (Nuit des Templiers).
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷ (Vol solo) ; ▶ ▶ ▷ ▷ ▷ (Nuit des Templiers).
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷ (Vol solo) ; ▶ ▶ ▶ ▷ ▷ (Nuit des Templiers).

DECOMBRES

Le programme ci-dessous vous permettra de vous exercer à “Décombres” (voir règle p. 73).

Quelques adaptations mineures peuvent être nécessaires pour votre micro (voir Numération p. 60 dans *J&S* n° 37).

Pour introduire votre coup, inscrivez la case jouée (tir) en lettre majuscule.

NB : “Décombres” et son programme ont déjà été publiés dans *“50 jeux avec du papier et des crayons”*. (voir texte p. 60 de *J&S* n° 37).

PROGRAMME EN BASIC

```
100 DIM C%(64),D%(17),V%(64)
105 FOR I = 0 TO 7:C%(I) = 1:C%(56 + I) = 1:C%(8 * I) = 1:C%(7 + 8 * I) = 1: NEXT I
110 C%(18) = 1:C%(45) = 1
120 FOR I = 1 TO 8: READ D%(I): NEXT I
125 B = 1 + INT (14 * RND (1))
130 FOR I = 1 TO B: READ P: NEXT I

200 PRINT "QUI COMMENCE: MOI(0), VOUS(1) ?": INPUT I
210 IF I = 1 GOTO 250
220 V%(28) = 2:V%(29) = 2:V%(30) = 2:V%(43) = 2:V%(44) = 2:V%(46) = 2
230 FOR I = 1 TO 4:V%(50 + I) = 2:V%(34 + I) = 2: NEXT I
240 GOTO 370
250 PRINT "A VOUS.": INPUT A$
255 B = ASC ( LEFT$ (A$,1)) - 64:Z = ASC ( RIGHT$ (A$,1)) - 48:B = 8 * Z + B
260 IF P = B THEN PRINT "TOUCHE ! VOUS AVEZ GAGNE !": END
270 PRINT "RATE !"
280 C%(B) = 1
300 X = 0: FOR I = 1 TO 8
305 IF C%(P + D%(I)) = 1 GOTO 315
310 X = X + 1
315 NEXT I
317 IF X = 0 THEN PRINT "BLOQUE !": END
320 FOR I = 1 TO 64:V%(I) = 0: NEXT I
330 FOR I = 1 TO 8
335 J = 0
340 J = J + 1
345 X = B + J * D%(I)
350 IF C%(X) = 1 GOTO 360
355 V%(X) = 2: GOTO 340
360 NEXT I
370 NN = NN + 1
380 Z = 0
390 U = P: FOR I = 1 TO 3
395 B = INT (9 * RND (1))
400 IF C%(U + D%(B)) = 1 GOTO 395
405 U = U + D%(B)
410 NEXT I
415 A = 1 + INT (8 * RND (TI))
420 M = 0
425 M = M + 1
430 IF C%(U + M * D%(B)) = 1 GOTO 390
435 IF V%(U + M * D%(B)) = 0 AND Z < 10 THEN Z = Z + 1: GOTO 425
440 P = U:U = U + M * D%(B)
450 A$ = CHR$ (64 + U - 8 * INT (U / 8)) + CHR$ (48 + INT (U / 8))
452 PRINT "JE TIRE EN ";A$
455 PRINT "RESULTAT? RATE(0) TOUCHE(1)": INPUT I
460 IF I = 0 THEN C%(U) = 1: GOTO 250
470 PRINT "J'AI GAGNE!"
475 END
500 DATA -9,-8,-7,-1,1,7,8,9
510 DATA 9,10,11,12,17,19,20,25,26,27,28,33,34,35
```

PROHIBITION

PROGRAMME EN BASIC

Ah, qu'il est difficile de conquérir un marché ! Surtout que, même dans les meilleures écoles de gestion, on ne vous apprend pas à corrompre les policiers ni à descendre un concurrent...

1932 ! Vous vivez à Chicago en pleine époque de la Prohibition. On vous attend... à votre sortie de prison. Cette fois vous êtes bien décidé à vous tailler un empire dans le monde dangereux de la vente du whisky... Attention aux « fédéraux » et aux usuriers ! Mais, heureusement, vous aurez un garde du corps !

joueur : en solitaire contre le programme.

matériel : un micro-ordinateur disposant d'au moins 6 K-octets de mémoire vive. Le listing présenté a été tapé sur *Amstrad*. En mode texte, il peut très facilement être transposé sur tous les autres micros, en suivant la table d'équivalence des ordres Basic et en lisant le paragraphe « conseils ».

but du jeu : le joueur est gagnant s'il peut écouler 1 000 litres d'alcool dans la même « journée » (tour de jeu).

le jeu :

• début de la partie. Vous sortez de prison. Le « milieu » ne vous a pas laissé tomber : quelqu'un vous demande votre nom. Tapez celui qui vous convient, Rocky par exemple. On vous donne 2 000 $ et vous demande si vous voulez un garde du corps. Tapez O ou N, pour oui ou non, puis RETURN, comme toujours, pour valider un choix. Pensez qu'un garde du corps se fait payer tous les jours entre 500 et 700 $. Un simple appui sur RETURN correspond à la réponse « non ». La présence d'un garde du corps à vos côtés sera bien utile si vous avez des démêlés avec un usurier. Nous verrons pourquoi. Sachez simplement que vous-même n'avez que 20 % de chance de faire mouche avec une arme, tandis qu'un « pro » en a 50 à 80 % ! C'est nettement plus rassurant. Vous avez à choisir parmi les quatre « porte-flingue » qui vous sont présentés. Leurs performances et leurs salaires sont très variables, à vous de faire le bon choix.

```
CONCURRENT  6  : 10.2
DEMANDE EN VILLE  :  975  LITRES
  ON AVAIT  200  LITRES
- ON NOUS A DEMANDE  155 LITRES
- ON A GAGNE     : 1705  $
  ON A EN CAISSE : 1705  $
- MOINS MON SALAIRE, 1185  $
  AU TOTAL :  1185 $
- HEY JESSIE, ON A  45  LITRES EN STOCK
  ET  1185  $ EN CAISSE !

LE DEALER :

- HELLO ! T'EN VEUX COMBIEN ?
- ? 100
- OUI..CA TE FAIT DU  12  $/LITRE
  ET AU TOTAL  1200  $
- T'AS PAS ASSEZ
  MAIS JE PEUX TE PRETER
  TU RENDS LE DOUBLE DANS  5  JOURS
  OK ?
- ? ■
```

• le tour de jeu. Vous entrez en lice ! Votre journée va consister à acheter de l'alcool et à le vendre. Le « dealer » vous demande : « *T'en veux combien ?* » Il s'agit de répondre par un nombre de litres. Si vous tapez 120, il répondra : « *Ça te fait du 12 $ le litre, et au total 1 440 $. C'est OK ?* » Si vous répondez (O)ui, les 1 440 $ sont soustraits de votre portefeuille, et votre stock d'alcool passe de 0 à 120 litres. Si vous répondez (N)on, il vous demande de faire une autre proposition de quantité. Le prix au litre varie selon la quantité achetée. Par exemple, l'achat de 800 litres d'alcool vous coûtera 5 600 $, soit le litre à 7 $. Au début du jeu, ne disposant que de 2 000 $, vous ne pourrez pas jouer les « grandes surfaces ». Autre problème, la police fédérale ! Plus votre stock est important, plus vous avez de chance d'avoir la police aux trousses. Normal ! Il vous faut donc écouler au mieux votre stock sans trop avoir de réserves. Le « marché », c'est-à-dire la demande en alcool, s'accroît avec la modicité des prix ! Moins c'est cher et plus de personnes achètent. Réfléchissez-y lorsque votre acolyte vous demande : « *On met le litre à combien ?* ». A vous de fixer le prix de vente. Si vous aviez le monopole du marché, vous dicteriez votre loi. Ce n'est pas le cas. Vous avez quatre concurrents qui vendent le litre de « gnôle » entre 8 et 13 $. La position de votre prix de vente par rapport à la moyenne des prix de vente détermine votre part du marché, c'est-à-dire très concrètement le nombre de litres d'alcool qui va vous être demandé. Plus vous êtes en dessous de la moyenne, plus on vous demandera de bouteilles. Parfois plus que vous ne pourrez en fournir, ce qui n'est pas spécialement intéressant ! Le marché global évolue lui aussi. Si tous les revendeurs d'alcool sont bon marché, la quantité demandée s'accroît. Le jeu ne considère pas de saturation du marché, en raison même de l'interdiction et de la sous-production qu'elle entraîne.

Le programme vous donne toutes les indications nécessaires pour bien évaluer la situation : la demande globale de la « ville » où se situe l'action (par exemple, 992 litres/jour), ce que vous aviez, ce que vous avez vendu, le chiffre d'affaires réalisé, l'encaisse, le stock résiduel et même les prix de vente des concurrents.

• l'usurier.

Pour acheter à bas prix, il faut acheter de grosses quantités. Pour cela, il faut avoir beaucoup d'argent liquide. Ce qui n'est pas votre cas. Comment faire ? Vous n'aurez pas à chercher de prêteur ! Il viendra vers vous chaque fois que vous demanderez des quantités supérieures à celle que vous pouvez acheter. C'est simple, il vous prête 2 000 $ et vous donne de un à six jours pour les lui rendre. Évidemment, avant d'accepter ce marché il faudra bien réfléchir. Vous devrez lui rembourser le double de ce qu'il vous a prêté ! Il n'est jamais en retard. Vous aurez alors le choix entre trois ou quatre possibilités : payer, prendre la fuite, dégainer votre revolver et faire feu ou, si vous avez un garde du corps, lui laisser accomplir cette affreuse besogne. Si vous payez, pas de problème. Si vous fuyez, croyez bien qu'il vous retrouvera (en deux jours) ; si vous tirez vous-même, vos chances sont faibles mais réelles (vous tirez le premier !). Quant à votre garde du corps, c'est le mieux placé.

La police peut ou non intervenir, trouver ou non votre stock. Si elle trouve votre stock, elle veut bien fermer les yeux, pour autant que vous fassiez un « don » à ses œuvres... A vous de voir !

Prohibition est à ranger parmi les jeux de gestion et de simulation, dont le modèle est celui du « jeu du Royaume ». Plus récemment, le jeu *Mugsy* a repris le squelette du « Royaume » en le transposant à l'époque des années 30. *Prohibition* est une création portant sur un thème similaire. Ici, comme dans la plupart des jeux de ce type, pour « percer » et atteindre l'objectif, il faudra prendre des risques, mais des risques calculés ! La trop grande sagesse vous fera stagner ; la trop grande prise de risques vous conduira au cimetière ou au moins en prison. A vous de dégager une philosophie de cet ensemble de variables pour atteindre les 1 000 litres qui feront de vous le caïd !

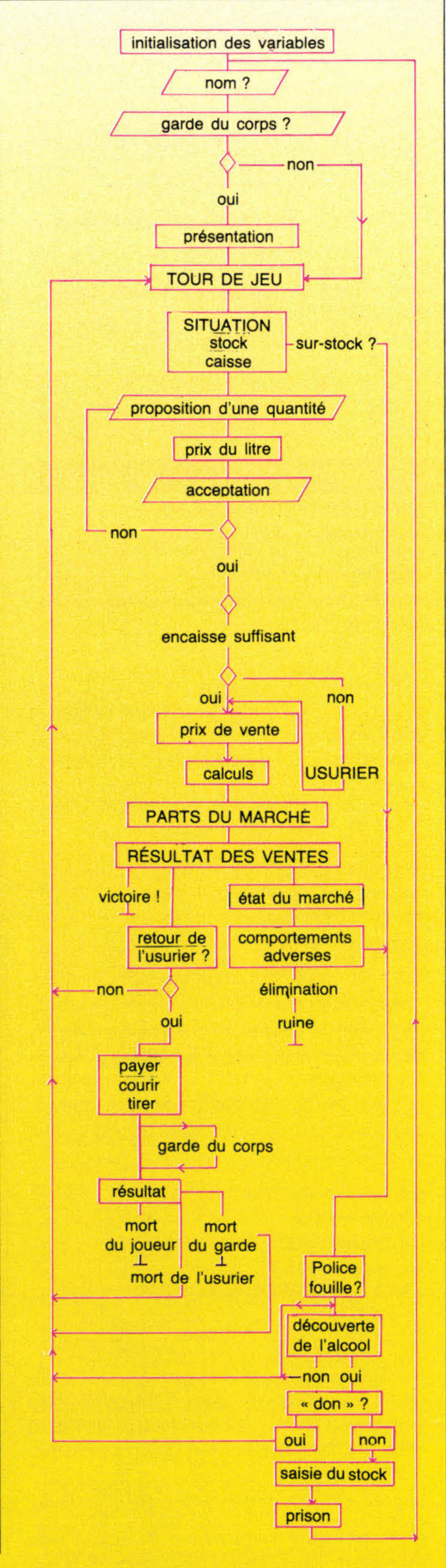
LISTE DES VARIABLES

AR argent en caisse
BA nombre de balles utilisées
CA chiffre d'affaires
DE valeur de l'enquête de police
DM dimension du marché de l'alcool
EN variable enquête de police (EN à O, échec)
F, N1, N2, T, U, Xvaleurs de tirages aléatoires
I variable de boucle FOR...NEXT
GE existence du garde du corps (si GE=1)
GC$ nom du garde du corps

HT prix d'achat d'un lot de bouteilles
MY moyenne des prix de vente par litre
NJ nombre de jours accordés par l'usurier
NL nombre de litres d'alcool achetés
N$ nom du héros (vous !)
PA prix d'achat au litre (en fonction de la quantité)
PG salaire du garde du corps
PR réussite au « tir » par le garde du corps
P$(i) construction du nom du garde du corps
PM(i) part du marché du joueur i
PT demande globale en litres
PU test de l'existence du prêt de l'usurier
PV(i) prix de vente au litre (i=1, le joueur ; 2 à 5 concurrents)
R$ variable de saisie d'informations
R saisie d'informations numériques
S somme des prix de vente
ST stock d'alcool du joueur, lancé sur le marché
US compteur de jours de l'usurier
VM marché de base, en litres

PROGRAMMATION

Prohibition est programmé en mode texte. Il est de ce fait très simple à transposer. Il est présenté sous forme de dialogue, de questions et de réponses à fournir. Vous n'aurez même pas à gérer l'emplacement des textes à l'écran. Ils défilent au fur et à mesure de vos actions. C'est donc essentiellement aux « grands débutants » que ces quelques lignes s'adressent. La table d'équivalence est réduite à la traduction de CLS et du signe « chapeau » qui signifie élévation à la puissance. Le cas unique se présente lors du calcul du prix d'achat au litre :
PA = NL∧(− 25), où NL est « élevé à la puissance » − 0,25.
Une précision sur le mot de Basic RETURN. Quand vous le rencontrez, il faut le taper lettre après lettre et non appuyer sur la touche RETURN, comme cela est déjà arrivé.



instructions	équivalences	micro-ordinateurs
CLS effacer l'écran : 1, 3, 4, 7, 8 à 15, 18	HOME GRAPHICS 0 CLEAR CALL CLEAR PRINT CHR$(12) PRINT CHR$(159)	19 2 6, 16 14 5 17
1. Alice, MC 10 ; 2. Atari ; 3. Atmos ; 4. Commodore 64 ; Vic 20 ; 5. DAI ; 6. Dragon ; 7. Electron ; 8. Hector ; 9. Laser ; 10. Lynx ; 11. Oric ; 12. ZX 81 ; 13. Spectrum ; 14. TI 99/4A ; 15. MO 5, TO7 ; 16. Yeno, Sega ; 17. VG 5000 ; 18. MSX ; 19. Apple.		

Table d'équivalence des micros.

PROHIBITION

```
10 DE=40 : REM POLICE !
20 CLS : REM EFFACE ECRAN
30 VM=900 : REM VAL DU MARCHE
40 P$(1)="ROC" : P$(2)="CO"
50 P$(3)="JO" : P$(4)="DAN"
60 DM = VM + INT(RND(1)*100)
70 AR=2000 : REM ARGENT JOUEUR
80 DM=VM+INT(RND(1)*100)
```

PROGRAMME EN BASIC

```
90 REM---<SORTIE DE TOLE !>-----
100 PRINT"VOUS SORTEZ DE TOLE !"
110 PRINT"- TON NOM ?"
120 INPUT "- ";N$
130 PRINT"- AH OUI, "N$
140 PRINT"- TIENS, V'LA "AR" $, "
150 PRINT" POUR TE REFAIRE, "N$
160 REM--<GARDE DU CORPS !>-------
170 PRINT"- TU VEUX UN GARDE DU COR
PS (O/N) ?"
180 INPUT"- ";R$
190 IF R$<>"O" THEN 350
200 FOR I = 1 TO 4
210 N1=INT(RND(1)*4)+1:N2=INT(RND(1
)*4)+1
220 GC$=P$(N1)+P$(N2)
230 PRINT"- JE TE PROPOSE "GC$
240 PG=INT(RND(1)*500)+200
250 PRINT"- IL PREND "PG " $ PAR JO
UR"
260 PR=INT(RND(1)*50)+30
270 PRINT" IL TIRE BIEN : "PR"% DE
 REUSSITE"
280 PRINT"- C'EST OK OU UN AUTRE (O
/N) ?"
290 INPUT "- ";R$
300 IF R$<>"O" THEN 320
310 PRINT"- OK , VA POUR "GC$ :GE=1
: GOTO 350
320 NEXT I
330 PRINT"- C'ETAIT LE DERNIER ! DE
SOLE"

340 REM----<LA GNOLE>----------
350 PRINT : PRINT
360 PRINT"- HEY "N$", ON A "ST" LIT
RES EN STOCK "
370 PRINT" ET "AR" $ EN CAISSE !"
380 IF ST>300 THEN GOSUB 1450
390 PRINT:PRINT:PRINT"LE DEALER :"
: PRINT
400 PRINT : PRINT"- HELLO ! T'EN VE
UX COMBIEN ?"
410 INPUT"- ";NL
420 IF NL=0 THEN PRINT"- BON, TANT
PIS" : GOTO 620
430 PA=NL^(-0.25): PA=INT(PA*40)
440 PRINT"- OUI..CA TE FAIT DU "PA"
 $/LITRE"
450 HT=PA*NL
460 PRINT" ET AU TOTAL "HT" $"
470 IF HT<=AR THEN 540
480 REM --SPRGM USURIER--
490 IF PU=1 THEN PRINT"- T'AS PAS A
SSEZ" : GOTO 400
500 GOSUB 1050
510 IF GE=0 THEN 170
520 GOTO 400
530 REM------------------
540 PRINT"- C'EST OK ?"
550 INPUT "- ";R$
560 IF R$<>"O" THEN PRINT"- T'EN VE
UX PLUS ?" : GOTO 390
570 AR=AR-HT : ST=ST+NL
580 PRINT"- OK "N$" ! TOPE LA !"
590 REM
600 REM
610 REM ----<LA VENTE !>-----
620 PRINT:PRINT"- HE DIS "N$;" ON M
ET LE LITRE A COMBIEN ?"
630 INPUT"- "; PV(1)
640 PRINT"- OK !"
650 REM---<CALCUL CONCURRENCE>---
660 FOR I = 2 TO 5
670 PV(I)= 8 + INT(RND(1)*6)
680 S=S+PV(I)
690 NEXT I
700 MY=(S+PV(1))/5
710 PRINT"CONCURRENT "I" :" MY
720 IF MY>11 THEN DM=DM-INT((RND(1)
*50)+150)
730 IF MY<10 THEN DM=DM+INT((RND(1)
*50)+150)
740 REM ---<PARTAGE DU MARCHE>---
750 FOR I = 1 TO 5
760 D(I)= MY- PV(I)
770 PM(I)=INT( DM/5 + (D(I)*50))
780 IF PM(I)<=0 THEN PM(I)=0
790 PT=PT+PM(I)
800 NEXT I
810 REM---<RESULTATS>------*
820 PRINT"DEMANDE EN VILLE : "PT"
LITRES"
830 PRINT" ON AVAIT "ST" LITRES"
840 PRINT"- ON NOUS A DEMANDE "PM(1
) "LITRES"
850 IF PM(1)>ST THEN 920
860 REM--STOCK SUFFISANT
870 ST=ST-PM(1)
880 CA = PM(1)* PV(1)
890 AR=AR+CA
900 GOTO 940
910 REM--STOCK INSUFFISANT--
920 CA=ST*PV(1)
930 ST=0 : AR=AR+CA
940 S=0 : PT=0
950 PRINT"- ON A GAGNE :"CA" $"
960 PRINT" ON A EN CAISSE :"AR" $"
970 IF GE=1 THEN AR=AR-PG
980 IF AR<0 THEN AR=0 : PRINT"- CIA
O MINABLE !!" : PRINT:PRINT"VOTRE G
ARDE DU CORPS EST PARTI !" : PRINT:
 GE=0
990 IF AR<=0 AND ST<=0 THEN PRINT".
..PLUS UN RADIS ! ELIMINE ":END
1000 IF GE=1 THEN PRINT"- MOINS MON
 SALAIRE,"AR" $"
1010 PRINT" AU TOTAL : "AR "$"
1020 IF PU=0 THEN 1040
1030 US=US+1 : IF US=4 THEN US=0 :
GOTO 1150
1040 GOTO 360
1050 REM----<L'USURIER>-----
1060 PRINT"- T'AS PAS ASSEZ" : PRIN
T" MAIS JE PEUX TE PRETER"
1070 NJ = INT(RND(1)*6)+1
1080 PRINT" TU RENDS LE DOUBLE DAN
S "NJ" JOURS"
1090 PRINT" OK ?"
1100 INPUT"- "; R$
1110 IF R$<>"O" THEN RETURN
1120 PRINT"- OK VOILA 2000 $"
1130 AR=AR+2000 : PU=1 : RETURN
1140 REM---RETOUR DE L'USURIER--
1150 PRINT:PRINT"-...BONJOUR ! "N$
1160 PRINT"- TU ME DOIS 4000 $"
1170 PRINT: PRINT"CHOIX :"
1180 PRINT"1. VOUS PAYEZ"
1190 PRINT"2. VOUS COUREZ"
1200 PRINT"3. VOUS TIREZ"
1210 IF GE=1 THEN PRINT"4. 'A TOI "
GC$"' !"
1220 INPUT"- "; R
1230 ON R GOTO 1250,1280,1310,1400
1240 GOTO 1220
1250 REM --VOUS PAYEZ--
1260 IF AR<4000 THEN PRINT"- ON NE
PEUT PAS "N$ : GOTO 1190
1270 AR=AR-4000 : GOTO 360
1280 REM --VOUS COUREZ--
1290 F=INT(RND(1)*100)
1300 IF F<60 THEN PRINT" QUELLE COU
RSE ! OUF" : US=2 : GOTO 360
1310 REM--VOUS TIREZ--
1320 T=INT(RND(1)*100)
1330 IF T<20 THEN PRINT"- L'USURIER
 EST MORT !" : PU=0 : GOTO 360
1340 PRINT"- RATE ! IL TIRE A SON T
OUR"
1350 U=INT(RND(1)*100)
1360 IF U<40 THEN PRINT"- VOUS ETES
 MORT !!" : END
1370 BA=BA+1
1380 IF BA<6 THEN PRINT"VOUS RIPOST
EZ !" : GOTO 1320
1390 PRINT"VOUS RECHARGEZ " : GOTO
1180
1400 REM--GARDE DU CORPS --
1410 IF GE=0 THEN PRINT"VOUS REVEZ
OU QUOI !" : GOTO 1110
1420 X=INT(RND(1)*100)
1430 IF X<PR THEN PRINT"- JE L'AI E
U PATRON !" : PU=0 : GOTO 360
1440 PRINT"- ARGGHH PAAAATRON" : GE
=0 : GOTO 1180
1450 REM---<LA POLICE>---
1460 PRINT: PRINT"- POLICE ! LES MA
INS AU MUR"
1470 X= INT(RND(1)*100)
1480 IF X<DE THEN DE=DE+5 : EN=1
1490 PRINT"- FOUILLEZ MOI TOUT CA !
!"
1500 FOR I = 1 TO 500 : NEXT I
1510 IF EN=0 THEN PRINT"- ON A RIEN
 TROUVE CHEF" : PRINT"- BON BON...A
 BIENTOT !" : RETURN
1520 PRINT"- TIENS TIENS ! "ST" LIT
RES DE GNOLE !"
1530 IF AR<=0 THEN PRINT"- ALLEZ, A
U GNOUF !" : PRINT: PRINT"VOUS RETO
URNEZ EN PRISON !" : PRINT"...6 MOI
S PLUS TARD..." : GOTO 30
1540 PRINT"- T'ES FAIT...A MOINS QU
E..."
1550 PRINT" COMBIEN POUR LES OEUVR
ES..?"
1560 INPUT "- ";R
1570 IF R<(AR/2) THEN 1590
1580 PRINT"- BON, CA IRA POUR CETTE
 FOIS" :AR=AR-R : RETURN
1590 PRINT"- HE HE ! TU RIS. "N$"
1600 PRINT"- ALLEZ, PRENEZ TOUT !"
1610 ST=0 : RETURN
```



VENTE EN LIBRAIRIE ET PAR CORRESPONDANCE

A LIRE POUR BIEN JOUER.

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie, 5 rue de La Baume, 75008 PARIS.

Nom..

Prénom.......................................

Adresse......................................

....

Code Postal.................Ville...............

- Je désire recevoir :

☐ **LE TAROT MODERNE**
49 F l'un + 10 F de port

☐ **OTHELLO**
65 F l'un + 10 F de port

☐ **LES DAMES**
68 F l'un + 10 F de port

☐ **50 JEUX**
75 F l'un + 10 F de port

☐ **LES ECHECS**
80 F l'un + 10 F de port

☐ **GAGNEZ AU SCRABBLE**
78 F l'un + 10 F de port

☐ **LA COLLECTION COMPLETE**
370 F (au lieu de 415 F) + 20 F de port

Ci-joint mon règlement total de F : .... par chèque, à l'ordre de Jeux & Stratégie.

Etranger : chèque compensable à Paris ou mandat international.

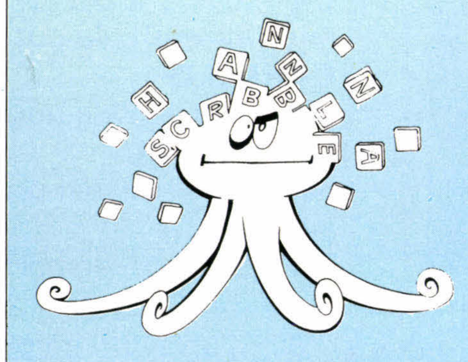
LUDOQUIZ

1 De combien de pions chaque joueur dispose-t-il au backgammon ?

a. 10
b. 15
c. 20

2 Quelle est la valeur du W au Scrabble ?

a. 8
b. 10
c. 15



3 Au Monopoly, combien vaut la Rue de la Paix ?

a. 40 000 F
b. 50 000 F
c. 60 000 F

4 Combien vaut le Mikado dans le jeu du même nom ?

a. 20 points
b. 50 points
c. 100 points

5 Aux cartes, quand on a une chicane dans une couleur, on y détient :

a. 0 carte
b. 1 carte
c. 2 cartes

6 Au Cluedo, comment s'appelle le colonel ?

a. Olive
b. Moutarde
c. Rose

7 La Dame de ♥ se nomme :

a. Argine
b. Judith
c. Rachel

8 Dans quelle ville a lieu tous les ans le championnat du monde de poker :

a. Monte Carlo
b. Las Vegas
c. Macao

9 Qu'est-ce que la « D'Alembert » ?

a. une convention au bridge
b. une manœuvre aux dames
c. une martingale à la roulette

10 Le calife Haroun-El-Rachid offrit à Charlemagne :

a. un jeu de trictrac
b. un jeu de cartes
c. un jeu d'échecs

11 A quel jeu dispute-t-on la Coupe des Bermudes ?

a. au bridge
b. aux échecs
c. au Monopoly

12 Qui est l'inventeur du Master Mind ?

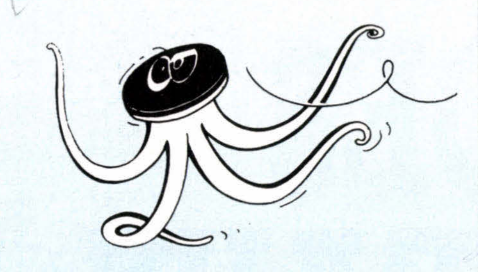
a. Gygax
b. Meirowitz
c. Conway

13 Au tarot, dans une garde sans le chien, le Petit mené au bout apporte une prime totale de :

a. 10 points
b. 40 points
c. 80 points

14 Othello se joue sur un plateau de :

a. 8 × 8
b. 9 × 9
c. 10 × 10



15 Le « goulot de bouteille » se fait :

a. au go
b. à Othello
c. aux échecs

16 Quelle carte appelle-t-on « baccara » dans le jeu du même nom ?

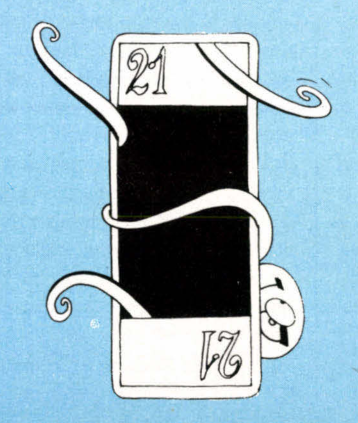
a. le 8
b. le 9
c. le 10

17 « Uno » est un jeu de :

a. cartes
b. lettres
c. pions

18 L'actuel champion de France 1re série individuel de tarot se nomme :

a. P. Lancman
b. T. Bonnion
c. B. Barret



19 Lequel de ces coups existe aux dames ?

a. le coup turc
b. le coup anglais
c. le coup congolais

20 « Padirac » est un jeu micro pour :

a. Amstrad
b. Commodore
c. Apple

21 Quel était le nom du premier jeu en encart de J&S ?

a. Main basse sur la ville
b. l'Ultime planète
c. La guerre des ducs

22 Qui fut le premier Français champion du monde de Scrabble ?

a. M. Pialat
b. J.M. Bellot
c. M. Charlemagne

23 Le champion de bridge Covo a, depuis de longues années, pour partenaire dans les grandes compétitions :

a. Michel Lebel
b. Omar Sharif
c. F. Paladino

24 Aux échecs, le début : 1. d4, Cf6 ; 2. c4, g6 ; 3. Cc3, d5 est appelé :

a. défense Bogolioubov
b. défense Vieille-Indienne
c. défense Grünfeld

25 Le premier championnat d'Europe de go eut lieu en :

a. 1957
b. 1969
c. 1976

26 Cerf, champion du monde d'Othello en 1980, est de nationalité :

a. américaine
b. française
c. canadienne

27 Qui fut le premier vainqueur de la finale de Monte-Carlo des Chiffres et des Lettres ?

a. S. Menesguen
b. J.P. Leveque
c. M. Lamic

28 L'actuel champion d'URSS de dames est :

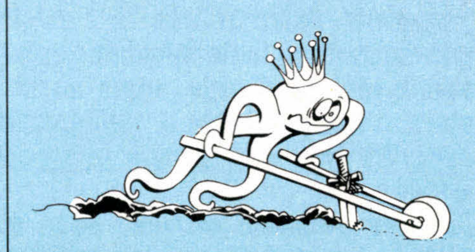
a. Mitchanski
b. Dibman
c. Baliakine

29 Le jeu de cartes « Eleusis » fut inventé par :

a. Abbott
b. Scarnes
c. Von Neumann

30 Le roi Henry VIII d'Angleterre, joueur acharné, alla jusqu'à parier (et perdre) sur une partie de dés :

a. les cloches de l'église St-Paul
b. le duché de Kent
c. son sceptre



Solutions page 115.

A L'AUBE DES TEMPS NOUVEAUX



1. Échiquier « de saint Louis », en fait travail du XVe s. avec éléments postérieurs. Cristal de roche et quartz fumé, monture de bronze. (Musée du Louvre, Objets d'Art, Gallerie d'Apollon - dépôt du musée de Cluny).

On a raison de faire du XVe siècle le siècle de la Renaissance. Bien sûr, vous savez tous que le Moyen Age se termine en 1453 — à 19 h 38, pour être précis, heure à laquelle les Turcs eurent fini de prendre Byzance... Certes, les prémices de la modernité existent dès le XIVe siècle, en Italie, notamment, où la Renaissance commence un siècle avant tout le monde, mais aussi en Bourgogne, alors « indépendante ». Cependant, le XVe siècle apparaît vraiment comme le siècle de toutes les audaces.
Dans le domaine du jeu, deux événements historiques caractérisent les années 1400 : la diffusion des cartes à jouer et la révolution échiquéenne.

RÉVOLUTION ÉCHIQUÉENNE

Harold Murray, irréfutable grand-prêtre de l'histoire du noble jeu depuis 1913 (voir « Pour ceux qui veulent tout savoir »), disait que les changements introduits dans la marche des pièces d'échecs à la fin du XVe siècle représentaient le plus grand bouleversement que ce jeu ait connu depuis sa création en Inde. Révolution échiquéenne ? Mais qu'était donc l'« Ancien Régime » ?
Jouer aux échecs était jusqu'alors une épreuve de patience et de lenteur. En effet, les pièces n'avaient pas la mobilité qu'elles ont aujourd'hui, et les débuts de partie consistaient à « pousser du bois » dans le but d'arriver aux situations finales qui posaient quelques problèmes intéressants. C'est la raison pour laquelle la pratique du jeu se concentrait plus sur des problèmes que sur des parties réelles (voir *J & S* n° 40). Si le Roi, le Cavalier et la Tour avaient les mêmes mouvements qu'aujourd'hui, il n'en allait pas de même de la Dame, du Fou et du Pion. La première, à l'instar du Roi, ne pouvait se déplacer que d'une case à la fois. Le Fou, voué aux diagonales, ne franchissait que deux cases par bond.
Ces terribles restrictions, notamment pour les déplacements de la Dame, faisaient s'étirer interminablement les parties d'échecs. Or la Renaissance, née en Italie, a apporté un changement majeur dans les règles du jeu. Cette révolution s'opéra en une période de temps relativement courte : on estime que le jeu moderne, celui que nous connaissons aujourd'hui, prit sa forme définitive dans la deuxième moitié du XVe siècle, plus précisément autour des années 1475. Déjà, le pion avait acquis, peu de temps auparavant, le droit de franchir deux cases lors du premier coup. Puis la Dame et le Fou se virent offrir la possibilité de se déplacer à travers tout l'échiquier, gagnant ainsi considérablement en puissance. Le roque enfin fut adopté. La dynamisation et l'accélération qui en résultèrent provoquèrent quelques sursauts d'effroi, et l'ex-

pression italienne *scacchi alla rabiosa* (« échecs enragés ») allait bientôt caractériser cette façon de jouer. D'Italie, la nouvelle technique se répandit en France et en Espagne, puis en Angleterre et en Allemagne. Le puissant levier que fut l'imprimerie, nouvellement inventée, ne fut pas pour rien dans le succès de cette « révolution ». Et les îlots de résistance furent rares. En quelques années, l'Europe était balayée et les règles usuelles changées...

Déjà, les premiers traités imprimés font leur apparition. En 1497, Luis de Lucena, auteur espagnol formé en Italie, fait paraître à Salamanque *Repeticion de amores e arte de axedrez*, qui constitue la première description du nouveau jeu. Rapidement d'autres ouvrages suivent : à Rome, un écrivain portugais, Damiano d'Odemira, publie *Questo libro e da imparare giocare a scachi* en 1512, lequel est réédité de nombreuses fois ; en 1561, Ruy Lopez fait paraître son *Libro de la invencion liberal y arte del juego del axedrez* à Alcala, en Espagne. Dès 1560, le livre de Damiano est traduit en français (*Le Plaisant Jeu des eschecs renouvelé. Avec instructions pour facilement l'apprendre & le bien jouer. Nagueres traduit d'italian en françois par feu Claude Gruget*, Paris, 1560), celui de Ruy Lopez le sera dès le tout début du XVIIe siècle (*Le Jeu des eschecs, avec son invention, science et pratique (...). Traduit d'espagnol en françois*, Paris, 1609)*. Désormais épaulé par tant de littérature savante et une telle émulation, le jeu d'échecs ne va alors cesser de progresser. La technique s'améliore, la stratégie prend le pas. Du coup les échecs, qui étaient jeu noble par excellence, vont quelque peu se populariser.

ENFIN LES CARTES VINRENT

On ne peut dire si les cartes à jouer furent l'apanage de la noblesse ou du petit peuple. Tout le monde semble y avoir pris goût. En 1408, on les trouve mentionnées dans un inventaire des biens du duc d'Orléans, père de Charles (voir encadré), récemment assassiné. La même année, deux voyous grugent un marchand breton sur le Pont-Neuf à Paris à une espèce de bonneteau. Ils se font prendre et après la terrible Question, sont mis au pilori...

Retour en arrière : jusque vers 1370, aucun document, aucune source, aucune ordonnance royale d'interdiction n'évoquent les cartes à jouer. Ceux qui prétendent le contraire sont des faux-frères, des charlatans, des fumistes, des [*censuré*] et des [*censuré*]. Rien que ça ! Ce n'est en effet qu'à partir de 1377 que des documents dûment vérifiés font état de la présence des cartes. Mais alors, à partir de ce moment-là, il en sort de tous les côtés : c'est l'Italie, c'est la Suisse, c'est la France et l'actuelle Belgique, c'est l'Allemagne et aussi la Catalogne. Seule la Grande-Bretagne manque à l'appel : elle ne sacrifiera aux délices des petits cartons que quelques décennies plus tard.

En 1377, donc, tout semble joué. Un étonnant témoignage suisse nous raconte tout : le jeu a — déjà — 52 cartes, réparties en quatre couleurs ; dans chaque couleur, il y a trois figures — ici un roi et deux « maréchaux », l'un supérieur et l'autre inférieur — et dix cartes de point. Certes, il y a bien quelques variantes, à 60 cartes, à cinq couleurs au lieu de quatre, mais le modèle de base est celui que nous connaissons toujours.

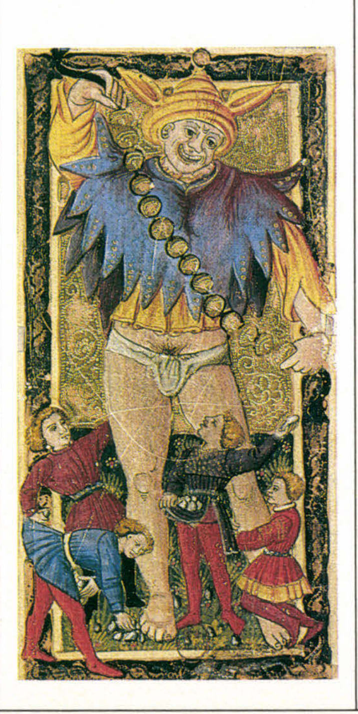
Une diffusion si rapide ne peut que laisser soupçonner la main de l'Étranger. D'ailleurs, les inventaires et les chroniques de l'époque ne s'en privent pas : le Maure, voilà le « coupable ». Et il se pourrait bien qu'ils eussent raison, car on connaît un jeu de cartes mamelouk, conservé aujourd'hui à Istanbul, qui ressemble étrangement aux premières cartes italiennes. Or, les Mamelouks régnaient depuis le XIIIe siècle sur le Proche-Orient. De là à imaginer qu'au contact de la Perse et de la Chine...

Le jeu de cartes, donc, se répand comme une traînée de poudre à travers l'Europe. A partir de 1400, on ne compte plus les sources qui le mentionnent. Il est vrai qu'entre-temps, la mise au point de la gravure sur bois, rendue possible grâce à l'essor du papier de chiffon, va puissamment aider à sa diffusion. Pourtant, de grands princes se font faire de somptueux jeux de cartes, peints à la main et rehaussés d'or. Ce sont ceux-là, le plus souvent, que l'on a conservés. En 1392, Charles VI achète ainsi « trois jeux de cartes à or et à diverses couleurs de plusieurs devises » à Jacquemin Gringonneur.

Les ducs de Brabant n'échappent pas au mouvement. Mais surtout, ce sont les Visconti et les Sforza, maîtres de Milan, qui n'hésitent pas à commander, entre 1430 et 1460, de superbes tarots à un artiste de leur cour. Ces cartes, heureusement préservées, sont toujours visibles dans différents musées d'Europe et des États-Unis.

Des variantes, disions-nous, exis-

2. Carte du « Tarot de Charles VI » : le Fou. Ferrare ou Bologne, dernier tiers du XVe s. Cette figure est l'équivalent de notre moderne « excuse ». (Bibliothèque nationale, Estampes).



PORTRAIT D'UN PRINCE JOUEUR (ET POÈTE)

Le poète de la « doulce France », Charles d'Orléans, a passé quelque vingt-cinq ans dans les geôles anglaises. Voilà qui laisse du temps pour jouer ! Né en 1394, neveu de Charles VI (le roi fou), Charles fut fait prisonnier par les Anglais à la trop célèbre bataille d'Azincourt (1415). Libéré en 1441, il s'installa à Blois et mourut à Amboise en 1465. Mauvais politique, Charles eut l'intelligence de se réfugier dans les arts et les lettres. C'est ainsi qu'il composa de nombreux rondeaux et ballades au charme tenace.

On ne s'étonnera pas de retrouver, dans sa poésie, de nombreux échos de parties d'échecs ou de « tables », de dés ou d'autres jeux. Joueur d'échecs, Charles d'Orléans le fut assidûment, et son biographe moderne, Pierre Champion, a même consacré un livre à cette question (P. Champion, *Charles d'Orléans joueur d'échecs,* Paris, 1908). On sait qu'il posséda un livre de problèmes aujourd'hui conservé à la Bibliothèque nationale, annoté de sa main (voir *J & S* nº 40, qui en montre quelques pages). C'est en connaisseur qu'il joue sur les mots et adresse cette ballade un peu désabusée (« J'ay aux eschés joué devant Amours... ») :

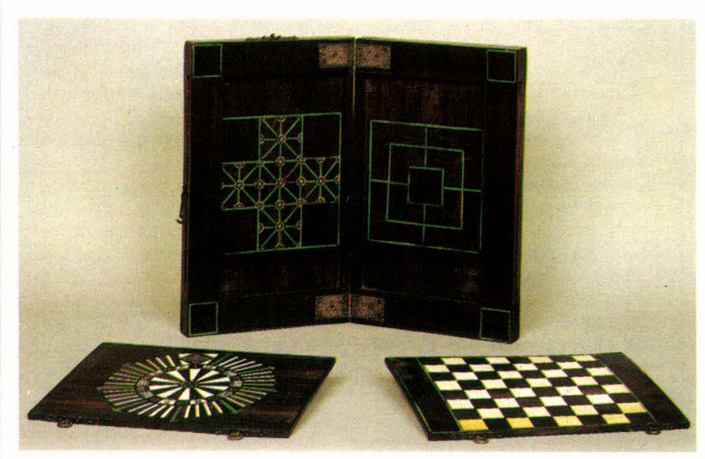
(...)
En ma Dame j'avoye mon secours,
Plus qu'en autre, car souvent d'encombrier [= désagrément]
Me délivroit, quant venoit a son cours,
Et en gardes faisoit mon jeu lier ;
Je n'avoye pion, ne chevalier,
Auffin [= fou], ne rocq [= tour] qui peussent ma querelle
Si bien aidier. Je y pert vrayement ;
Car j'ay perdu mon jeu entièrement
Se je ne fais une Dame nouvelle.
(...)

Charles ne prisait pas que les échecs : les « tables » aussi, notre trictrac, lui fournissaient également des métaphores amoureuses (ballade « Au court jeu de tables jouer... ») ou des réflexions mélancoliques, comme dans la ballade « Je n'ay plus soif, tairie est la fontaine... » :

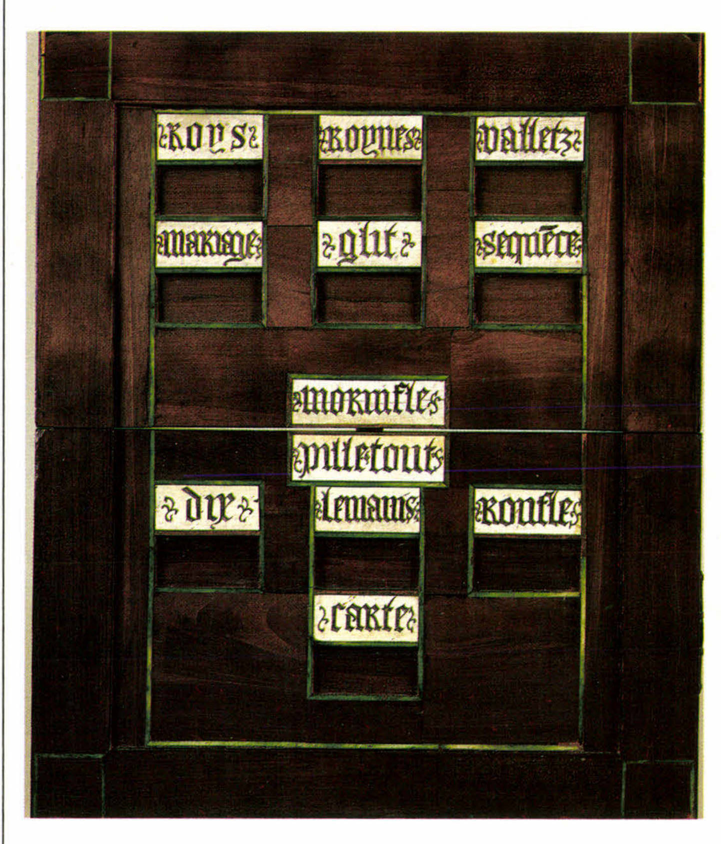
(...)
Vieillesse fait me jouer a telz jeux,
Perdre et gaingner, et tout par ses conseulx ;
A la faille j'ay joué ceste année,*
Ne bien ne mal, d'aventure menée.
(...)

(* *La faille est ici une des formes de jeu de « tables ».*)

* *Notons que ces deux noms restent aujourd'hui attachés à des débuts connus. Avec des succès divers ! Car si la « Ruy Lopez », la partie espagnole (1. e4, e5 ; 2. Cf3, Cc6 ; 3. Fb5) est toujours l'un des débuts les plus populaires, le pauvre Damiano voit son nom associé à une défense pour le moins douteuse (1. e4, e5 ; 2. Cf3, f6?).*



3. Boîte à jeu française ou bourguignonne, comprenant six jeux différents (trictrac, échecs, tourniquet, renard, mérelles de neuf, glic). XVe s. Intérieur de la boîte. (Musée de Cluny).



4. Boîte à jeu française ou bourguignonne. XVe s. Extérieur de la boîte montrant les cases nécessaires au jeu de glic, jeu de cartes d'origine allemande. (Musée de Cluny).

taient déjà. Il en est une qui va s'imposer pour les siècles à venir : c'est le tarot. Variante du jeu de 52 cartes, le tarot n'est en effet que l'amplification de celui-ci par ajout d'une série complémentaire et renforcement des figures qui de trois passent à quatre. On est aujourd'hui certain que le tarot fut conçu pour le jeu — et pour le jeu seul : l'usage divinatoire, malgré une légende tenace, ne remonte guère qu'aux dernières années du XVIIIe siècle ! Imbu de références littéraires et d'iconographie à la fois chrétienne et néo-platonicienne, brassant les traditions les plus médiévales et la vision la plus moderne, le tarot offre, il est vrai, un fascinant instrument de jeu.

Né en Italie dans une cour princière — Milan ? Ferrare ? — vers 1430, le tarot se répandit en France à la faveur des guerres d'Italie, c'est-à-dire au début du XVIe siècle (Marignan, 1515 ! Il faut bien que ça serve à quelque chose, ces dates !). Rabelais le cite dans une longue liste de jeux (chapitre XXII de *Gargantua*), et nombre d'auteurs disent le plaisir qu'ils ont à y jouer.

Le tarot ne doit pas nous faire oublier les cartes « normales »...

En France, par exemple, de nombreux jeux peuvent être identifiés dès les années 1450. L'un d'eux paraît le plus connu : c'est le *glic*. Cité par François Villon, le célèbre poète voyou, mentionné dans de nombreuses pièces d'archives juridiques, le *glic* est venu d'Allemagne où il se nomme *Poch* (et où il se pratique toujours !). Jeu d'argent, assez simple, il nécessite un tableau de mises comme celui qui orne l'extérieur de la boîte à jeux du Musée de Cluny (voir photo 4). La *triomphe* (au féminin), la *ronfle*, la *condemnade*, le *flux* et quelques autres émergent de notre documentation.

Point de règles imprimées pour ces jeux-là : seuls les échecs y ont droit. Les cartes en effet ne sont pas en odeur de sainteté : rapidement assimilées aux dés et au trictrac, jugées diaboliques par les autorités religieuses, elles sont l'objet d'une haine féroce, qui prend parfois la forme d'autodafés. Saint Bernardin de Sienne et saint Jean de Capistran sont les héros de cette croisade qui a pour théâtre les villes de l'Italie du Nord et de l'Allemagne méridionale au début du XVe siècle. Mais aussitôt partis les missionnaires, aussitôt expiés les abominables « crimes » du jeu, aussitôt jurée la renonciation à toute tentation, hommes et femmes rassemblent leurs cartes, leurs dés ou leurs trictracs et reprennent avec acharnement les parties en cours. Le XVe siècle, c'est encore le Moyen Age.

POUR CEUX QUI VEULENT TOUT SAVOIR

- Murray, Harold. *A History of Chess.* Oxford, 1913, déjà cité (*J & S* nº 40), a le premier cerné et daté la « révolution échiquéenne ». On trouvera aussi quelques éléments (notamment sur les jeux de dés) dans les actes du colloque organisé à Tours en 1980 consacré aux *Jeux de la Renaissance* (actes publiés chez Vrin en 1982 ; 736 p., XXII pl.).
- Sur les cartes à jouer : Detlef Hoffmann, *Le Monde de la carte à jouer,* Leipzig, 1972, 98 p., forme une bonne introduction. Pour les tout premiers siècles : W.L. Schreiber, *Die ältesten Spielkarten und die auf das Kartenspiel Bezug habenden Urkunden der 14, und 15, Jahrhunderts* (ouf !), Strasbourg, 1937.
- Sur le tarot, voir : Stuart R. Kaplan, *La Grande Encyclopédie du tarot,* Paris, 1979 (rééd. 1985), qui a le mérite d'être aisément disponible ; Michael Dummett, *The Game of Tarot,* Londres, 1980, qui a complètement renouvelé la question, et Thierry Depaulis, *Tarot, jeu et magie,* Paris, 1984 (catalogue d'exposition de la Bibliothèque nationale : dépêchez-vous tant qu'il en reste. Très beau, pas cher : 120 F, sur place).

UNE EXTRAORDINAIRE BOÎTE À JEUX

Le Moyen Age, justement, est évoqué au Musée de Cluny, à Paris. Or celui-ci possède un extraordinaire objet : c'est une boîte à jeux du XVe siècle (photo 3). Ressemblant quelque peu aux boîtes à deux bat-

tants que nous connaissons bien, on n'y trouve pas moins de six jeux. C'est dire son intérêt. La présence d'un trictrac — ici, constitué par deux des faces des plateaux amovibles —, d'un échiquier, au revers d'un des plateaux, et d'un merellier, à l'intérieur d'un des battants, n'a pas de quoi surprendre. Ce merellier est plus précisément destiné aux mérelles de neuf. Une tenture conservée au Louvre, la suite des « Nobles Pastorales », que l'on date du début du XVIe siècle, montre sur l'une des tapisseries, consacrée à la cueillette des fruits, un personnage portant un jeu identique (photo 6). On y voit quatre pions bleus et six pions rouges.
La présence, à l'intérieur d'un des deux battants, d'un jeu « du renard et des poules » est plus troublante.

Bien connu au XVIIe siècle, métamorphosé, après une éclipse, au XIXe sous les noms de *jeu du siège, jeu de l'assaut, assalto, Belagerungsspiel,* etc., on n'en connaissait pas d'exemple aussi précoce. C'est donc là un des tout premiers témoignages de ce jeu. Celui-ci oppose deux camps inégaux : l'un n'a qu'un pion, mais des déplacements sans contraintes, l'autre, qui l'assiège, a une douzaine de pions, mais avec des possibilités limitées. C'est peut-être de ce jeu que parle Rabelais dans sa longue liste du chapitre XXII de *Gargantua* (1534 : « au renard »). Le vénérable Murray rapporte, quant à lui, la seule mention incontestable avant 1600, qui se trouve dans le livre de compte de la maison royale d'Edouard IV d'Angleterre (1461-1484) : « 2 foxis and 26 hounds of silver overgilt » (« 2 renards et 26 chiens recouverts d'argent »). C'est aussi un jeu proche que décrit le traité d'Alphonse X (1283, voir *J&S* nº 40) sous le nom de *cercar la liebre* (« chasser le lièvre »). Le diagramme et la règle qui l'accompagnent sont on ne peut plus clairs, mais le tablier n'y est pas encore en croix.

Le cinquième jeu ressemble à une sorte de cible pour fléchettes, mais cela paraît improbable. On s'est demandé si ce n'était pas une forme inédite d'un jeu de pions inconnu. Toutefois, l'examen rapproché du dispositif montre, au centre exact de la série des cercles, un anneau de laiton, enfoncé à force dans le bois, qui ne peut être que le support de l'axe d'une aiguille. Il s'agit donc d'un *tourniquet*, c'est-à-dire d'une « roulette à aiguille », comme il en existe encore dans nos foires. Chose étonnante : les vingt numéros sont numérotés de I à... XXI et le neuf semble avoir été oublié, volontairement ou non.

Voilà un jeu que nous ne pensions pas si ancien : ses premières mentions ne remontaient guère, jusqu'ici, qu'au XVIIe siècle.
Le sixième jeu est constitué par l'extérieur de la boîte : c'est le tableau de *glic* dont il est question plus haut.
Le paysage se fixe : voilà les cartes entrées dans l'histoire, les échecs révolutionnés et en route pour le grand art.
Inutile de dire que les nouveautés vont aller en s'amenuisant. Désormais, c'est à l'amélioration des stratégies (aux échecs) ou des règles (cartes, trictrac) que les Européens vont s'attacher.



6. Un homme portant un merellier. Tapisserie « mille fleurs » aux armes de Thomas Bohier († 1524) et de Catherine Briçonnet († 1526). Suite des « Nobles Pastorales », vers 1520. Les mérelles (ici de neuf) sont encore très prisées à la fin du Moyen Age et aux débuts de la Renaissance. On peut voir 4 pions bleus et 6 pions rouges placés sur le tablier. (Musée du Louvre, Objets d'Art).

5. Joueurs de trictrac. Fresque du château d'Issogne (Val d'Aoste). Fin du XVe s.



Photo Giraudon

MEA CULPA...

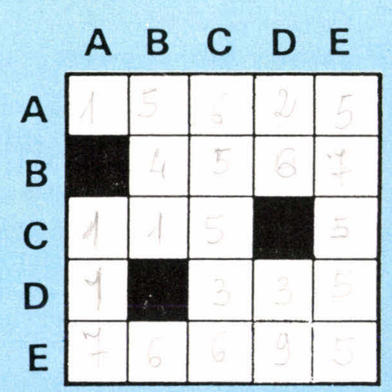
L'« helléniste fou » a encore frappé (mais n'a pas laissé son adresse...). Il n'a pas manqué de relever quelques coquilles qui venaient entâcher notre superbe texte (voir *J & S* nº 39 p. 44 à 46) : parmi les jeux grecs, le jeu des « villes » se dit bien, en grec, *poleis (pluriel de polis)* et non « poelis » ! La « ligne sacrée » a été malencontreusement pourvue d'un trait d'union : *hiéra* (« sacrée, sainte ») *grammè* (« ligne, point ») sont bien séparés.
Quant au vénérable Bailly (dictionnaire grec-français), il n'a pas été refondu depuis 1894 et la partie jeu est, comme souvent, très mal traitée... (T.D.)

DROLES D'OPERATIONS

LES NOMBRES CROISES

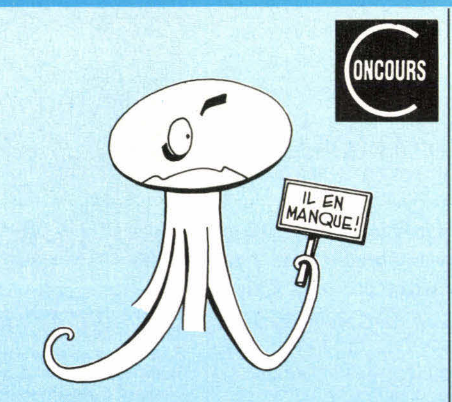
Horizontalement : A. Un cube parfait. - **B.** Les chiffres de ce nombre — dans l'ordre de leur écriture — sont consécutifs. - **C.** Le produit des chiffres est 5. - **D.** Une permutation de 533. - **E.** Une permutation de 97 656.

Verticalement: A. Le produit des chiffres est 7. - **B.** Un nombre premier. - **C.** Le premier chiffre et le dernier sont les mêmes. - **D.** Un multiple de 13. Il se divise par 13. - **E.** Le produit de ses chiffres est 4 375.

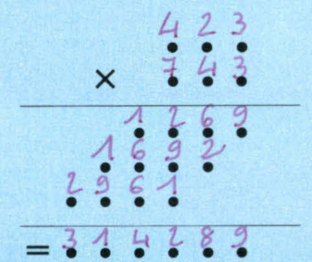


• Seul le premier chiffre des nombres de la grille ne peut être zéro.

CONCOURS



PRODUITS PARTIELS



A l'exception de son « squelette », les seules indications que nous possédons sur cette multiplication concernent ses produits partiels.

Les chiffres du deuxième produit partiel, tous différents, se retrouvent dans le troisième produit partiel, mais dans l'ordre inverse, ainsi que dans le premier produit partiel, mais dans un tout autre ordre. Enfin, sachez que le troisième produit partiel est la somme des deux autres. Aucun nombre ne commence par 0.

Trouvez le résultat !

... DU ROMAIN



Dans les cryptarithmes classiques, un même chiffre est en général remplacé par une seule lettre. Ce n'est pas le cas dans celui-ci où chaque chiffre a été remplacé soit par une lettre, soit par un groupe de lettres chaque fois qu'il se présentait. Pour être plus précis, disons que chacun des chiffres de cette addition a été remplacé par son équivalent en chiffres romains. Voilà ce que donne le résultat, résultat dans lequel nous avons volontairement omis d'indiquer les espaces de séparation entre deux chiffres voisins. Saurez-vous néanmoins le décrypter ?



ORDRE CROISSANT OU DECROISSANT

• • × • = • •

a. Les cinq chiffres de cette multiplication, tous différents, se trouvent placés de la gauche vers la droite dans leur ordre croissant. Saurez-vous la retrouver ?

b. Problème identique au précédent, mais avec la configuration suivante :

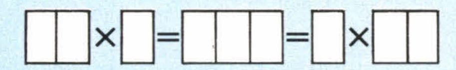
• × • • = • •

c. Dans cette dernière multiplication, au contraire, les six chiffres, tous différents, sont placés de la gauche vers la droite, mais cette fois-ci dans leur ordre décroissant :

• • × • = • • •

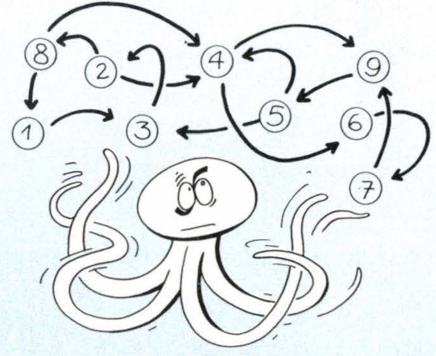
PERMUTATION NONANTIENNE

Une relation (et par extension une opération) est dite nonantienne lorsqu'elle contient chacun des neuf chiffres de 1 à 9. Chacun d'eux est utilisé une fois et une seule. Pour l'illustrer, nous avons choisi cet exemple :



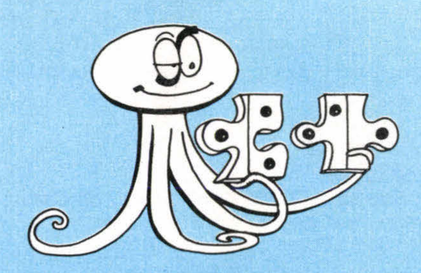
□□ × □ = □□□ = □ × □□

Dans cette relation, permutez les positions de deux des neuf chiffres, puis opérez de même avec deux des sept autres chiffres. Et, enfin, avec deux des cinq autres chiffres non encore

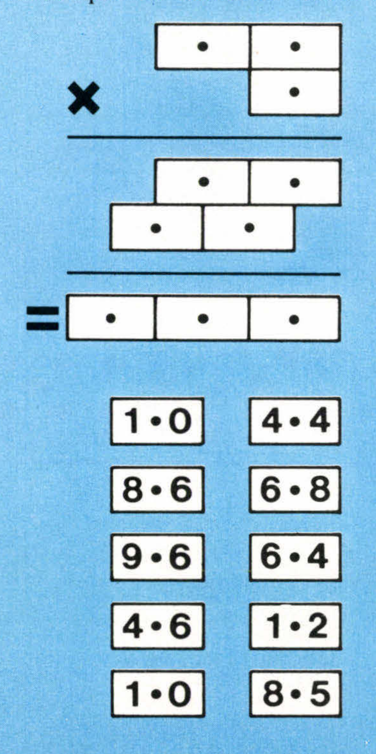


déplacés, les trois autres chiffres restant à leur place.
Comment faut-il opérer ces trois permutations successives pour obtenir dans la deuxième grille une opération exacte ?

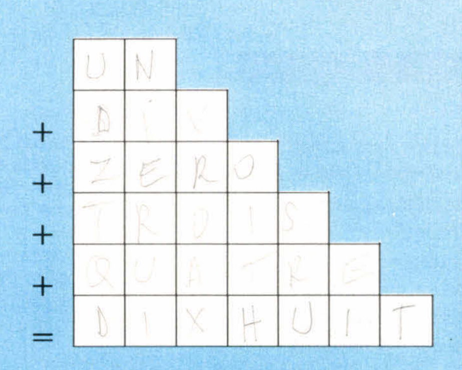
DOMINO-PUZZLE



Pouvez-vous placer chacun des dix dominos pour que la multiplication obtenue soit correcte ?



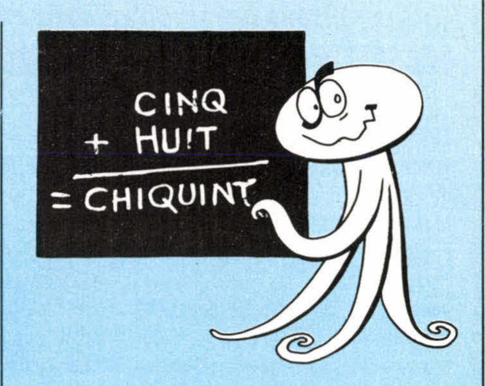
NOMBRES EN LETTRES

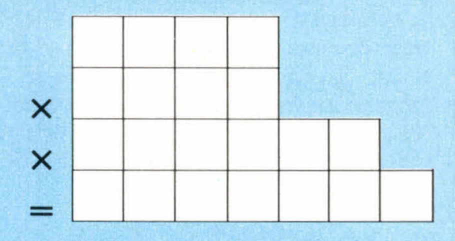


a. Remplissez la grille à raison d'une lettre par case de façon à pouvoir lire dans chaque ligne horizontale un nombre écrit en toutes lettres, et différent de zéro. Le nombre de la dernière ligne doit être égal à la somme des cinq autres nombres situés au-dessus.

NB : les éventuels traits d'union, ne sont pas écrits. Ainsi vingt-six se note dans une ligne de 8 cases :

V	I	N	G	T	S	I	X





b. Problème analogue au précédent, le nombre de la dernière ligne devant être cette fois-ci le produit des trois autres.

Solutions page 115

LES NEUTRES

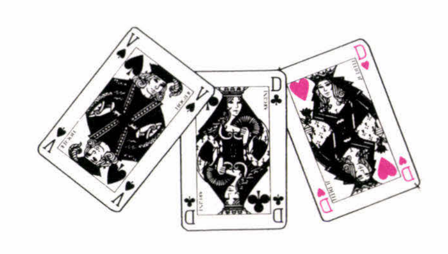
Vedettes à part entière ou simples figurants, les « pièces neutres » apparaissent au générique de bon nombre de jeux.
Voici trois exemples où, loin de se cantonner dans d'obscures seconds rôles, elles passent au premier plan.
Stars versatiles, il ne vous sera pas toujours faciles de les diriger selon votre scénario.

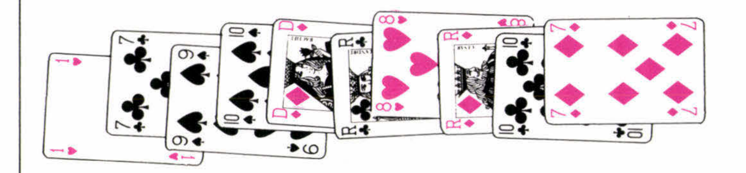
Les pièces d'un jeu sont, la plupart du temps, affectées à l'un ou l'autre des joueurs, rarement à plusieurs à la fois. Dans d'autres jeux, au contraire, elles n'appartiennent à personne et sont, en quelque sorte, neutres. En réalité, cette neutralité est toute relative, car elles sont toujours utilisées à favoriser les desseins de chacun.
Ces pièces neutres peuvent n'avoir qu'un rôle secondaire : les joueurs ne s'en servent que pour se gêner réciproquement. C'est le cas, en particulier, dans les jeux de blocage (pions du jeu des "L", barrières du "Safari").
Elles peuvent, au contraire, avoir un rôle déterminant dans la partie, et en être les véritables vedettes : il s'agira, par exemple, de faire parvenir un "ballon" dans un endroit précis du damier (« les Sept Sages »). D'autres fois encore, elles auront un rôle plus actif, quasiment indépendant des joueurs, comme dans certains jeux de cartes où un joueur fictif apparaîtra avec ses propres données.
Les jeux présentés appartiennent à ces diverses catégories :
— les "Décombres" gênent les combattants dans leur duel ;
— le "Neutron" est l'enjeu d'un combat d'influence ;
— le "Troisième Homme" arbitre une bataille de cartes.

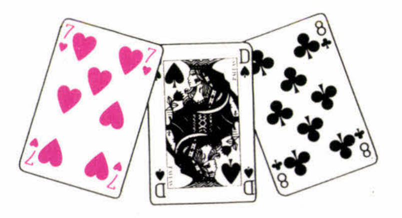
LE TROISIEME HOMME

Joueurs : 2
Matériel : un jeu de 32 cartes.
But : accumulation. Les cartes basses valent des points.
Distribution : le donneur distribue une par une dix cartes à chacun, ainsi qu'à un "troisième homme". Les joueurs prennent leurs cartes en main. Les cartes du troisième homme sont, elles, retournées et se superposent partiellement, face visible. Les deux cartes restantes sont écartées, face cachée.
Marche du jeu : le jeu se joue sous forme de plis où les trois partenaires (les deux joueurs et le troisième homme) mettent chacun une carte. Pour cela, chaque joueur pose devant lui une carte de son choix, face cachée, et on prend la première carte de la pile du troisième homme. On retourne ensuite les deux cartes posées.
Les trois cartes ainsi jouées sont divi-

Trois premiers coups d'une partie :
1. Nord : Dame de Cœur, Sud : 8 de Trèfle, 3e Homme : 7 de Carreau. Nord gagne le 7 de Carreau, Sud gagne son 8 de Trèfle.
2. Nord : Dame de Trèfle, Sud : Dame de Pique, 3e Homme : 10 de Trèfle.
Egalité : personne ne gagne, les trois cartes sont écartées.
3. Nord : Valet de Pique, Sud : 7 de Cœur, 3e Homme : Roi de Carreau. Le 3e Homme gagne le 7 de Cœur.







sées en deux parts : les noires (Pique + Trèfle) et les rouges (Cœur + Carreau). Chacune de ces parts est gagnée par celui qui a joué la plus forte carte (dans l'ordre décroissant classique : as, roi, dame, etc.). S'il y a égalité entre les cartes les plus fortes, la part est écartée, n'étant attribuée à personne.

Lorsqu'il n'y a qu'une seule carte dans la part, c'est celui qui l'a mise qui la gagne.

Les cartes prises par les trois partenaires (les deux joueurs et le troisième homme) sont écartées à côté d'eux ; seules sont posées face visible les cartes inférieures ou égales au 10 (7, 8, 9 et 10).

Gain : quand les dix plis ont été joués, on compare les cartes gagnées par les deux joueurs, mais en ne comptant que les cartes laissées face visible : seules les faibles cartes comptent dans le résultat.
Celui des deux joueurs qui a le plus de cartes marque autant de points que le troisième homme a gagné de cartes. Si les deux joueurs sont à égalité, les points sont marqués par celui qui est en retard à la marque générale ; en cas d'égalité, là aussi, personne ne marque.

Partie : les points gagnés sont cumulés en une marque générale. Le vainqueur est le premier à atteindre 21 points.

Avec 3 joueurs
le jeu se déroule de façon similaire : les cartes sont distribuées entre quatre : les trois joueurs et un "quatrième homme". Toutes les cartes sont distribuées et il y a huit plis. La partie se joue en 13 points.

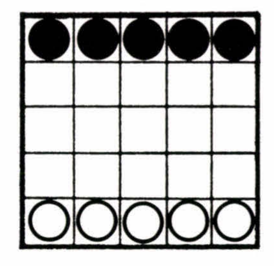
(Création François Pingaud.)

NEUTRON

Joueurs : 2
Matériel :
- un damier de 5 × 5 cases ;
- 5 pions noirs ;
- 5 pions blancs ;
- 1 pion de couleur différente, le "neutron".

Objectif : faire parvenir le neutron sur sa propre ligne de départ.

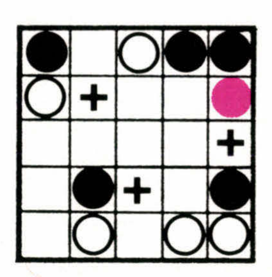
Position de départ : les pièces sont disposées selon la figure.



Marche du jeu : un joueur est blanc, l'autre est noir.

Chaque joueur à son tour déplace le neutron, puis une de ses pièces, selon cet ordre. Un mouvement s'effectue dans une des huit directions, orthogonales ou diagonales, jusqu'à un obstacle (bord du damier, pièce amie ou ennemie, neutron ; il n'y a pas de "saut" par-dessus les pièces). Le mouvement doit toujours être maximal dans la direction choisie : il faut aller jusqu'à l'obstacle.
Au premier tour, le joueur qui commence ne déplace qu'une de ses pièces, sans toucher au neutron. Puis les coups se succèdent normalement.

Gain : le premier joueur qui réussit à déplacer le neutron jusqu'à une des cases de sa rangée de départ a gagné. Si un joueur est obligé de déplacer le neutron sur une case de la rangée de départ adverse, son adversaire a gagné.
Enfin, si un joueur est bloqué, soit qu'il ne peut pas déplacer le neutron, soit qu'il ne peut pas, après avoir déplacé le neutron, déplacer une de ses pièces, il perd.



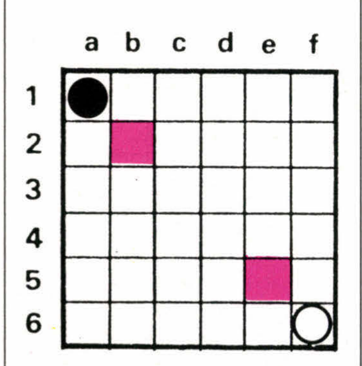
Le neutron peut se déplacer sur les cases +.

(Création R.A Kraus.)

DECOMBRES

Joueurs : 2
Matériel : papier quadrillé (une feuille par joueur), crayons et gommes.

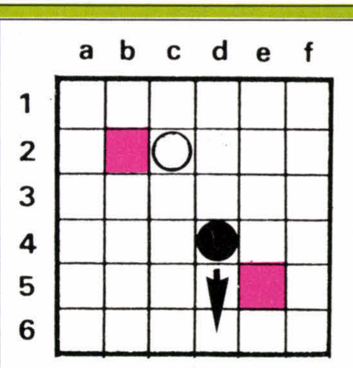
But du jeu : déduction, combat.
Préparation du jeu : chaque joueur dessine sur sa feuille une grille indicée de 6 × 6 cases. Il place les deux premières "décombres" (cases noires) en b2 et e5.
Les joueurs choisissent leur position de départ : case a1 pour l'un, case f6 pour l'autre. Chacun note alors un symbole (●,○) sur cette case pour représenter son pion.



Position de départ

Marche du jeu : au premier tour de jeu, chaque joueur déplace son pion sans tirer. Puis, à partir du second tour et en jouant alternativement, chaque joueur déplace son pion puis tire.

Déplacement : les pions se déplacent de une à trois cases en passant d'une case à une case adjacente orthogonalement ou diagonalement, en changeant éventuellement de direction. Ils ne peuvent pas passer par une case "décombre" ni s'y arrêter. Un joueur peut aussi choisir de ne



Premier tir de ● : d6.
O n'y est pas.
d6 devient un décombre.

pas bouger son pion lors d'un tour. Dans tous les cas, le déplacement ou non, est secret. Le joueur annonce seulement "j'ai bougé".

Tir : un pion tire en ligne droite, orthogonale ou diagonale, d'autant de cases qu'il veut, mais sans pouvoir tirer par-dessus une case "décombre".

Le joueur annonce, après son déplacement, la case sur laquelle il tire, et il ne peut tirer sur la case de son propre pion. Si la case de tir correspond à la case occupée par le pion adverse, le joueur qui a tiré, a gagné. Si la case est inoccupée, elle devient une case "décombre" que les deux joueurs marquent sur leur grille (case noire).

Gain : un joueur perd la partie si son pion est détruit, ou si, à son tour de jouer, il ne peut plus tirer car son pion est entièrement entouré de "décombres".

(Création François Pingaud. Déjà publié dans 50 jeux avec du papier et des crayons. *Collection Jeux & Stratégie/Editions Du Rocher.)*

Reportez-vous à la page 59 pour découvrir le programme de ce jeu.

JEUX DE LETTRES

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-deux mots cachés ? On peut, ici, conjuguer.

C A P I T - L E
- A B O T A G E
P E N T O - E
P O - T E
- I N I E R E
B I O T - P E
- U R A U X
C A M P - S
T E N - I S
C A - E T

DU COQ A L'ANE

Parmi les « coq à l'âne » et les « anaphrases », certains nous ont été envoyés par O. Estiez (dix-sept ans), qui gagne un abonnement d'un an à *J & S*.
Il s'agit ici de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires...

MOI
EUX

EST
SUD

LORD
LADY

PERE
FILS

NUAGE
ORAGE

LES ANAGAMMES

Une « anagamme » est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, MUSELER (ou MERULES, LEMURES, RELUMES) scrabble sur les lettres de AIGUE, et FENDAIS sur les lettres de ROUAIT...
Les * signalent le nombre de solutions possibles.

MUSELER + A =
MUSELER + I = (**)
MUSELER + G = (***)
MUSELER + U =
MUSELER + E =

FENDAIS + R = (***)
FENDAIS + O =
FENDAIS + U =
FENDAIS + A =
FENDAIS + I =
FENDAIS + T =

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de cinq lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver ! (On ne conjugue pas.)

LUNE + A =
MARI + U =
LAME + U =
TAPI + O =
GARE + P =
LIEU + A =
TAUD + I =
NAOS + R =
NORD + U =
NOMS + A =

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

B E E E R R T V : Le chirurgien a fait .... une .... artificielle.

C D E E I O R V : Qu'est-ce qui peut plus .... une ....que d'avoir un goujat pour nouvel époux ?

B E E N O R S Z : De retour de vacances, vous .... peut-être vos collègues moins .... que vous.

A C E N O R R U : Il ...... la .... des gens qu'il a abusés.

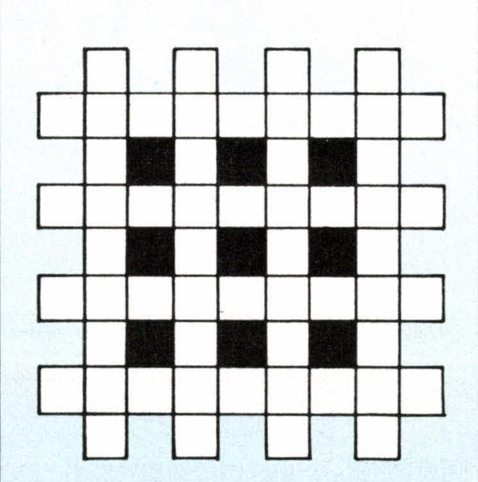
A C E E I I N N R T : La .... se déplace d'une démarche ....

LES ANAGRAMMES CROISÉES

Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons.)

Horizontal :
1. A A E L N O P R T
2. E E I L M M O R S (2)
3. E E G I L N O R V
4. A B E I N S S S T

Vertical :
1. A A C E L O S S V
2. E E I M O P R R S (2)
3. A E E G I L N N T (2)
4. A E E I I L N S T (2)





COUP DE JARNAC

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, OTE, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord M, puis I, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	O	T	E						
M									
I									
S									
S									
C									
A									

LA FILIÈRE

En ajoutant la lettre du tapis, B, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. (Conjugaisons non acceptées.) Saurez-vous trouver les nouveaux mots ?

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	M	U	E						
	A	R	U	M					
	C	A	R	I	E				
B	A	S	T	R	A	L			
	M	I	L	I	C	E	S		
	C	O	U	R	T	I	S	E	

Solutions page 116.

LE MOIS DERNIER A MARIENBAD

THÉORIE DES JEUX

Cailloux... ou allumettes (réservées aux cinéphiles), tel est « l'enjeu » du Nim, affrontement à l'issue inéluctable que se livreront deux joueurs, mais que régit, cependant, une solution générale...

Le jeu de Nim a connu son heure de célébrité quand Alain Resnais en a popularisé une version dans son film *l'Année dernière à Marienbad.* Dans notre précédent article, consacré aux jeux de réflexion pure à information parfaite, nous vous avons demandé un effort de recherche pour résoudre deux variantes du jeu de Nim, le Doublé et la variante de Wythoff, et nous vous avons promis de développer, pour ceux qui l'ignoreraient, la solution générale du jeu de Nim.

Une solution théoriquement acceptable pour ces trois jeux serait de déterminer les situations gagnantes* en les construisant à partir de la fin dans l'arbre des situations.

Mais l'idéal serait plutôt de mettre en évidence, dans la mesure du possible, un résultat général permettant d'établir les situations gagnantes sans recourir à une liste fastidieuse. C'est justement le cas dans la résolution du jeu de Nim.

LE JEU DE NIM

Rappelons la règle du jeu :
sur la table, plusieurs tas de cailloux (ou d'allumettes, pour les cinéphiles). Le jeu consiste pour chacun des joueurs à choisir à tour de rôle un tas non vide parmi les tas encore présents, et à en retirer un nombre quelconque de cailloux librement choisi entre 1 et le nombre de cailloux du tas.

Le joueur qui a retiré le (ou les) dernier(s) caillou(x) a gagné la partie.

* *Une situation est dite gagnante quand elle est gagnante pour celui qui vient de jouer, et non pour celui qui en hérite.*



UNE STRATEGIE GENERALE

Les situations de jeu sont dans le cas général caractérisées par des suites (x, y, z, t...), de nombres représentant le contenu de chaque tas.

Une représentation graphique analogue au Nim à deux tas est cette fois impossible, mais une étude algébrique reposant sur la numération de base 2* permet de répertorier les situations gagnantes.

Ayant ainsi écrit dans le système de numération de base 2 chacun des nombres x, y..., de cailloux des tas en présence, placez-les les uns au-dessus des autres, comme pour effectuer une addition.

On montre que la situation est gagnante si la somme des chiffres figurant sur chaque colonne est paire (situation paire).

* *Exprimer un nombre en base 2, c'est l'exprimer à l'aide des seuls chiffres 0 et 1, en le décomposant suivant une somme de puissances de 2.*

Selon que la situation initiale est paire ou non, c'est le joueur *B* ou le joueur *A* qui dispose d'une stratégie gagnante consistant à laisser le jeu dans une situation paire chaque fois qu'il a le trait.

Exemple : situation initiale 1,3,5,7.
Dans le système de numération de base 2, les nombres s'écrivent :

1	=	0 0 1
3	=	0 1 1
5	=	1 0 1
7	=	1 1 1
TOTAL	=	2 2 4

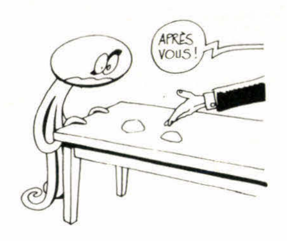
(situation paire).

La situation initiale est gagnante. *A* (le premier à jouer) ne dispose donc d'aucune stratégie gagnante. Quoi qu'il fasse au premier coup, il laissera le trait à son adversaire dans une situation perdante, à partir de laquelle *B* pourra reconstituer une situation paire (gagnante), et ainsi de suite jusqu'à épuisement des 16 cailloux du jeu.

A n'a donc qu'à espérer une faute de *B*.

En effet, il est assez facile de se rendre compte qu'un joueur peut toujours, en appliquant la règle du jeu, passer d'une situation impaire à une situation paire. Souvent, on peut le faire de diverses manières, mais il existe toujours une manière de le faire en puisant dans le plus gros tas.

Dans le cas de l'exemple (1,3,5,7) la seule difficulté sera de faire débuter votre adversaire. Par exemple en déclarant hypocritement en début de partie : « *Après vous, je vous en prie, mon cher !* »



VARIANTE (JEU DE MARIENBAD)

Dans la variante où le joueur retirant le dernier caillou perd, la classification des situations subit une légère modification : la situation (0, 0,..., 0) devient perdante, les situations où ne figurent que des 0 et des 1 s'inversent (elles deviennent perdantes pour un nombre pair de 1), et la classification des autres situations n'est pas modifiée.

Question ouverte : Peut-on trouver une résolution simple du Nim bicolore ?

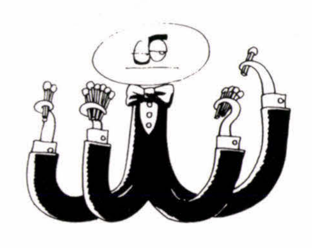
Toujours des tas de cailloux dans lesquels les joueurs puisent à tour de rôle (un seul tas, au moins un caillou), mais certains cailloux sont blancs, les autres noirs. Celui qui enlève le dernier tas gagne s'il ne contient que des cailloux blancs, perd s'il contient un caillou noir.

LE NIM, VARIANTE DE WYTHOFF

Il s'agit ici du jeu de Nim à deux tas, à une modification près de la règle. Le joueur qui a le trait peut ôter, à son choix :

— un nombre quelconque d'allumettes de l'un des deux tas (au moins égal à 1) ;

— le même nombre d'allumettes dans chacun des tas (au moins 1).



Comme au jeu de Nim, la partie échoit à celui qui a retiré la dernière allumette.
De même que pour le Nim à deux tas, les situations du jeu peuvent être représentées par les sommets d'un quadrillage. L'origine (0, 0) représente une situation gagnante. Les situations qui l'admettent comme

successeur immédiat sont perdantes. Elles sont représentées par les points situés sur les trois demi-axes (renforcés) qui y aboutissent. De même pour toutes les situations gagnantes représentées en rouge sur la figure. On voit, par exemple, que les situations (1, 2) et (2, 1) n'admettent comme successeurs immédiats que des situations perdantes, de sorte qu'elles sont gagnantes. Du coup, les situations qui y aboutissent, représentées sur les trois demi-axes renforcés qui y mènent, sont perdantes. On construit ainsi, de proche en proche, les situations gagnantes. (3, 5) et (5, 3) sont les suivantes à n'admettre pour successeurs que des situations perdantes.

Liste des situations gagnantes, à la symétrie près :

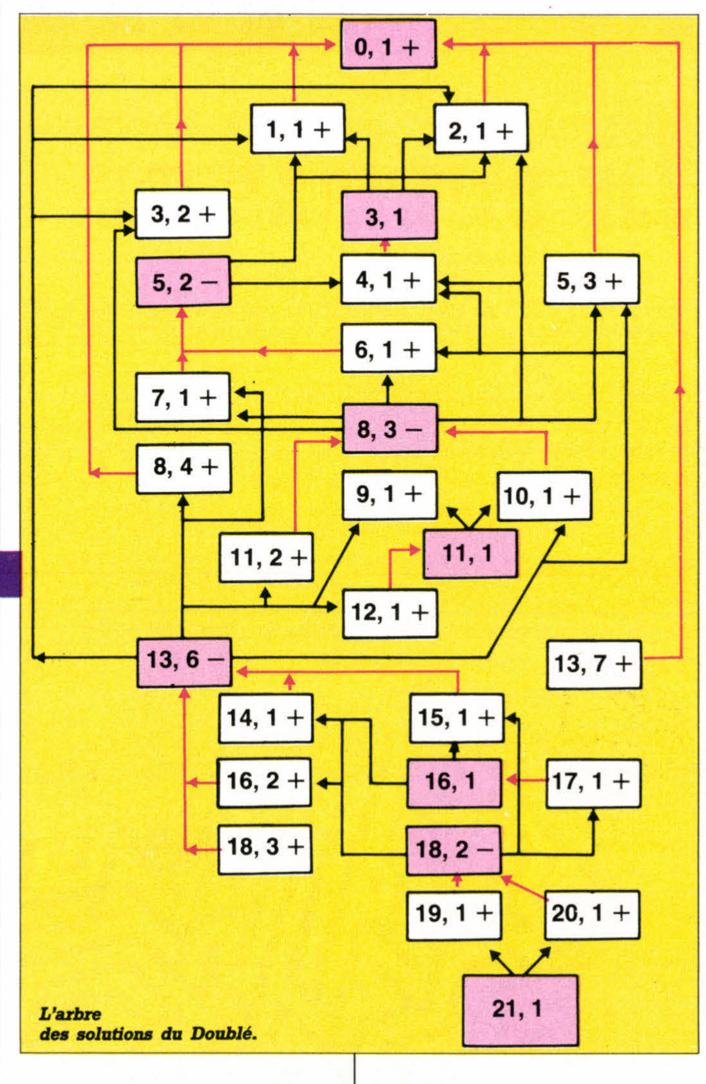
nº 1 (1, 2) nº 2 (3, 5)
nº 3 (4, 7) nº 4 (6, 10)
nº 5 (8, 13) nº 6 (9, 15)
nº 7 (11, 18) nº 8 (12, 20)
nº 9 (14, 23) nº 10 (16, 26)
nº 11 (17, 28) nº 12 (19, 31)
nº 13 (21, 34) nº 14 (22, 36)
nº 15 (24, 39) nº 16 (25, 41)
nº 17 (27, 44) nº 18 (29, 47)
nº 19 (30, 49) nº 20 (32, 52)
nº 21 (33, 54) nº 22 (35, 57)
nº 23 (37, 60) nº 24 (38, 62)
et ainsi de suite...

Les personnes habituées aux chiffres remarqueront que pour la situation gagnante numéro n, (x, y), x est le plus petit nombre ne figurant dans aucune des situations gagnantes précédentes, et y est égal à x + n.
En résolvant ce système de « relations de récurrence », Wythoff a fait la découverte suivante :
si (x, y) représente la situation gagnante numéro n, x est le plus grand nombre entier inférieur à n fois G, et y est le plus grand entier inférieur à n fois G au carré, où G représente le fameux « nombre d'or », qui a pour valeur $\frac{1 + \sqrt{5}}{2}$ soit 1,618 033 988 749 894 848...

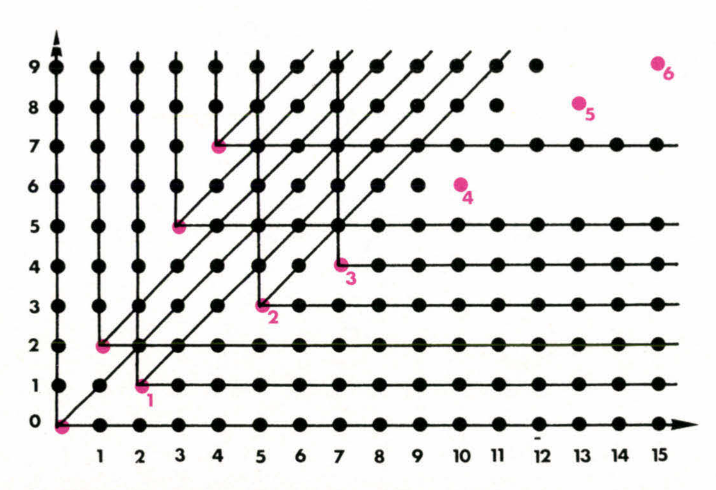
Êtes-vous arrivé au même résultat ? Si oui, bravo !

LE DOUBLÉ

Pour le Doublé, nous n'avons pas trouvé de solution générale aussi élégante que pour les deux jeux précédents, et nous devons donc nous contenter de construire les solutions gagnantes en partant de l'arbre des solutions. Il va sans dire que si vous avez une idée géniale, n'hésitez pas à nous la communiquer : nous ne la garderons pas pour nous et en ferons profiter tout le monde.
Rappelons la règle du jeu :
il n'y a cette fois qu'un seul tas de cailloux. Chaque joueur, à son tour, doit ôter un nombre de cailloux de son choix compris entre 1 et le double du nombre précédemment ôté par son adversaire. Premier tour : 1 ou 2 cailloux. Départ avec 21 cailloux. Celui qui enlève le dernier caillou a gagné.
Une première question à se poser est une représentation convenable des situations. A un moment donné d'une partie de Doublé, le fait d'indiquer le nombre laissé à l'adversaire ne suffit pas à caractériser la situation. Il est tout aussi important de connaître le nombre de cailloux que l'on vient de retirer. Ici encore, une situation sera donc commodément représentée par un couple (x, y), où x représente le nombre de cailloux restants, et y le nombre de cailloux retirés.
On peut remarquer d'autre part que si la situation (x, y) est perdante, il en est de même de (x, z) avec z supérieur à y*. De même, si la situation (x, y) est gagnante, la situation (x, z) le sera aussi si z est plus petit que y. Les situations gagnantes s'écriront donc (x, y et moins) ou encore (x, y −).
Enfin, (0, y) est une situation gagnante, à partir de laquelle nous allons construire à rebours l'arbre des situations. Nous symboliserons les situations gagnantes par une trame rose, tandis que les situations perdantes seront laissées en blanc. Les flèches rouges désignent les coups gagnants (ils permettent de passer d'une situation perdante à une situation gagnante), les flèches noires désignent les possibilités (vouées à l'échec) à partir d'une situation gagnante. Elles débouchent forcément sur une situation perdante.
La conclusion est nette : le couple (21, 1) est une situation gagnante. Le joueur qui commence va donc perdre.
Laissez donc commencer votre adversaire !
La conclusion serait inverse si on jouait avec un tas de 20 cailloux.



L'arbre des solutions du Doublé.



Positions gagnantes (en rouge) de la variante de Wythoff.

* *Les situations perdantes pourront donc se représenter sous la forme (x, y et +) que nous écrirons (x, y +).*

LE DITETRAEDRE

Dans notre série de labyrinthe "à découper et monter", voici le "Ditétraèdre". En fait, il se compose de deux tétraèdres liés l'un à l'autre par une arête commune. Le jeu consiste à découvrir l'unique chemin qui relie les deux sommets blancs en parcourant les passages clairs. Mais la mobilité de ces polyèdres permet de faire coïncider certaines arêtes et de passer d'un tétraèdre à l'autre. Pour l'unique solution, à titre d'information, il est inutile de rebrousser chemin après avoir plié ou déplié le volume.

Mais avant tout, construisez ce casse-tête...

— découpez soigneusement les deux parties et amorcez les plis à l'aide de votre ongle ;

— collez les languettes "1" de chaque partie ;

— présentez les deux faces triangulaires ne comportant aucune languette de collage face imprimée l'une contre l'autre, comme l'indique la figure ;

— joignez-les par un élastique de taille appropriée de manière à ce que celui-ci s'engage dans les deux logements prévus à cet effet ;

— collez simultanément les quatre languettes "2" de chaque partie.

C'est fini ! Vous n'avez plus qu'à chercher le chemin de ce labyrinthe... Mais vous n'êtes pas manuel ? Qu'importe ! Essayez tout de même, comme ça, de rejoindre d'un trait continu les deux sommets blancs ! Là, c'est moins évident...



Solution dans le prochain numéro.

FINI LES DICOS

ANGLAIS

FRANCAIS

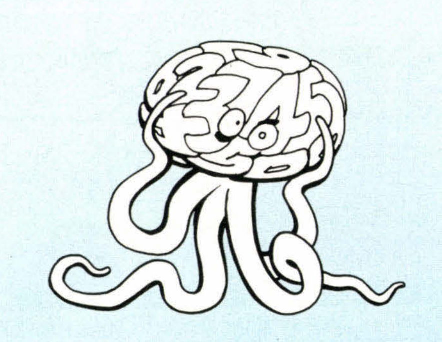
Enfin le "MANUEL DES JOUEURS" AD&D en français



Le premier & toujours le plus joué

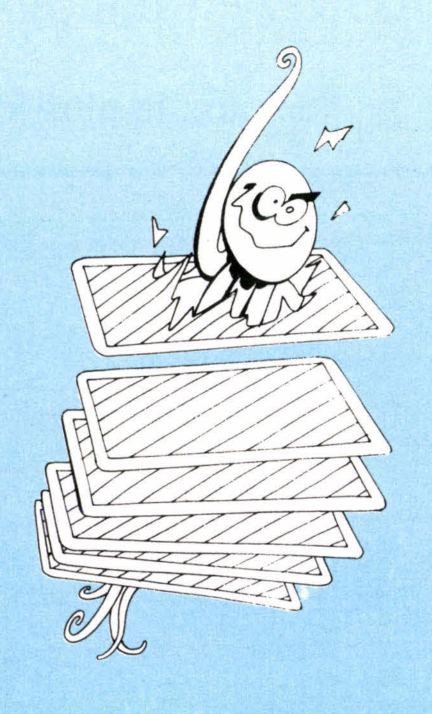
RÈGLES AVANCÉES OFFICIELLES DE DONJONS & DRAGONS

PETITS COMPTES...

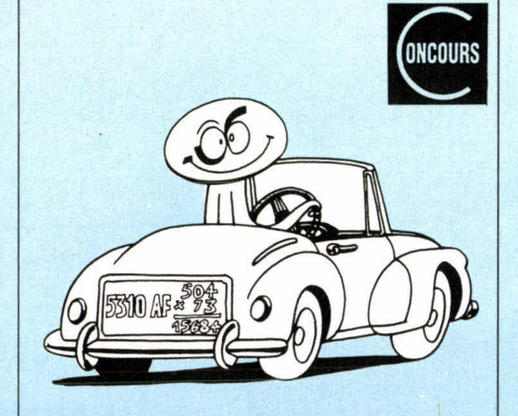


GEANTE !

Une carte de 80 mètres de long sur 20 mètres de large! Quelle est cette carte ?



CONCOURS



DANS QUEL DEPARTEMENT J'HABITE

A l'un des trois éléments (multiplicande, multiplicateur, produit) d'une multiplication correcte, j'ai ajouté le numéro du département où je réside. A un autre de ces éléments, j'ai retranché le numéro de ce même département. Quant au troisième élément, j'ai inversé l'ordre de ses chiffres, et voici ce que j'ai obtenu.

```
    5 0 4
×     7 3
---------
1 5 6 8 4
```

Quel est le département où je réside ?

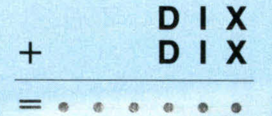
Question « Meccarillos, cigarillos extra-fins »

Solutions page 116

DEUX FOIS DIX ?

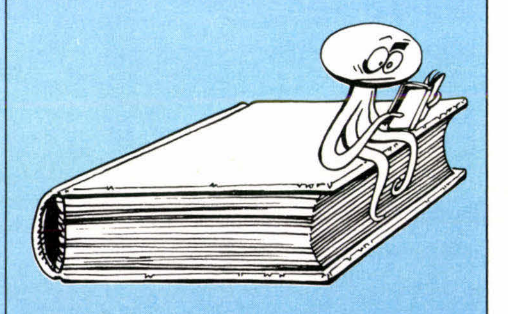
Pouvez-vous compléter cette opération ? Trouvez les lettres, pas nécessairement toutes identiques qui doivent remplacer les points.

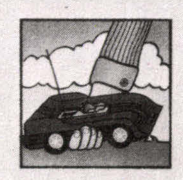
```
   D I X
+  D I X
--------
= . . . . . .
```



COMBIEN DE PAGES

Dans ce livre, la première page du chapitre 1[er] porte le numéro 1. Chaque chapitre comporte une page de plus que le précédent. Il n'y a pas une seule page vierge et la pagination du dernier chapitre a nécessité l'utilisation de 43 chiffres. Combien de pages comporte ce livre ?





8e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT

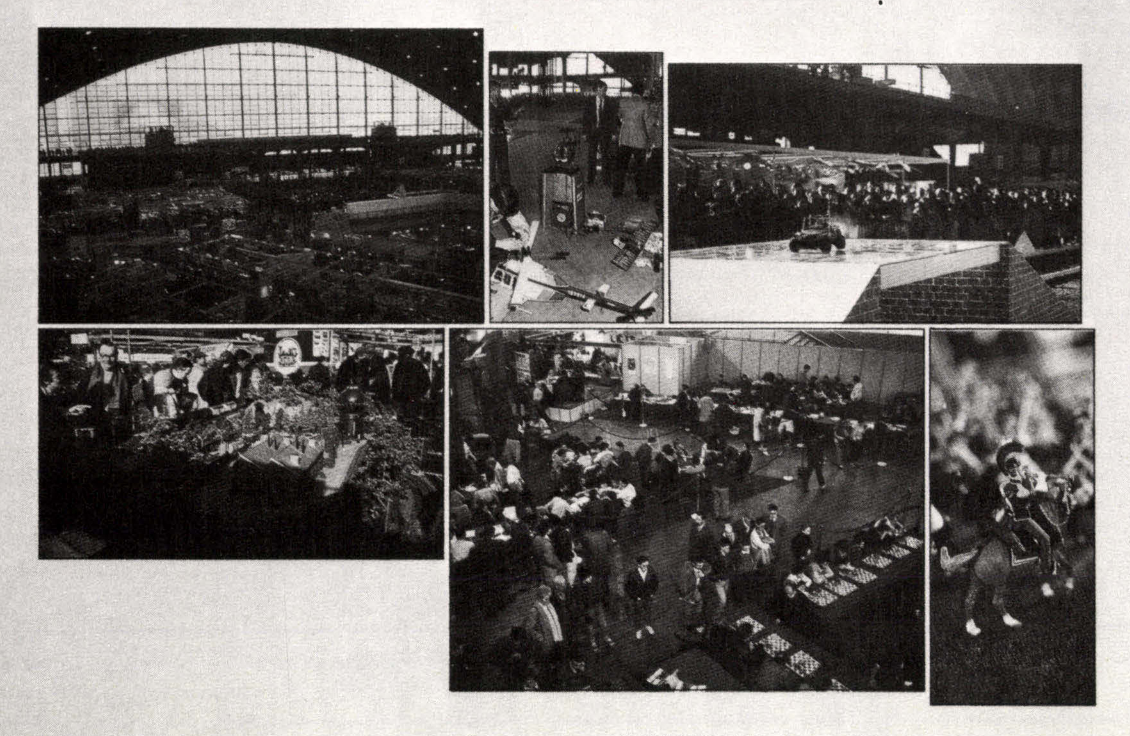
2e SALON NATIONAL DES JEUX DE REFLEXION

du 28 Mars au 5 Avril 1987

Palais du CNIT — PARIS - LA DEFENSE

Pour les professionnels et le grand public

122.057 visiteurs en 1986



Inscriptions ou renseignements : C.E.P. 7 rue Copernic 75782 Paris Cedex 16. Tél. : 45.05.14.37

Président des salons : Alain Barrau

Commissaire général : Noëlle Gaudin



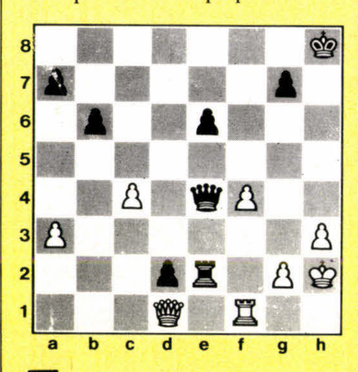
L'ÉCHEC PERPETUEL (suite)

STRATEGIES

Faire une partie « nulle » n'est pas forcément un résultat dont vous aurez à rougir. Pensez un peu à la tête de votre adversaire qui, dans une position avantageuse, attend tranquillement votre abandon ! Et que vous lui assenez échec après échec. Pour vous entraîner, voici encore quelques échecs « perpétuels ».

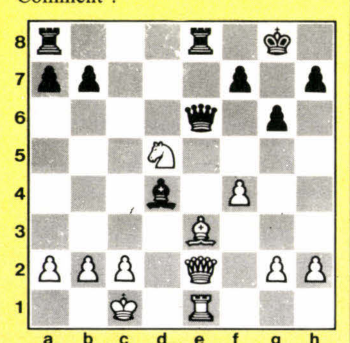
EXERCICES

Trouvez le coup qui aboutit à un classique de l'échec perpétuel.



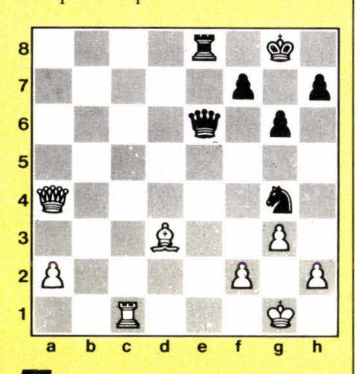
1 *Les blancs jouent et font nulle*

En déficit matériel les blancs peuvent mettre fin à leurs difficultés. Comment ?



2 *Les blancs jouent et font nulle*

Empêchez les blancs de faire valoir leur pion de plus !



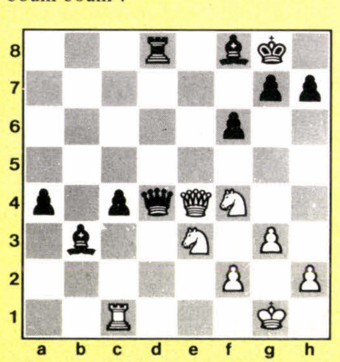
3 *Les noirs jouent et font nulle*

Comment les noirs s'y prirent-ils pour assurer le demi-point ?



4 *Les noirs jouent et font nulle*

Pas difficile, il faut faire dans le style boum-boum !



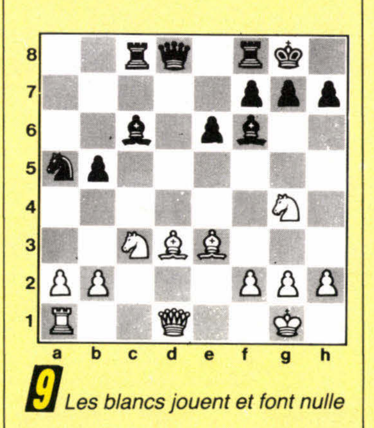
5 *Les blancs jouent et font nulle*

Situation cocasse où les noirs peuvent illustrer l'adage "A malin, malin et demi !".



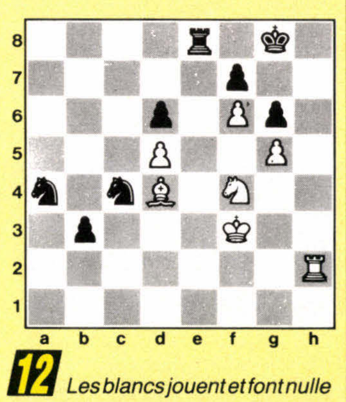
6 *Les noirs jouent et font nulle*

Une déviation vraiment étonnante.



9 *Les blancs jouent et font nulle*

Avec un pion noir si menaçant, il ne s'agit plus de tergiverser.

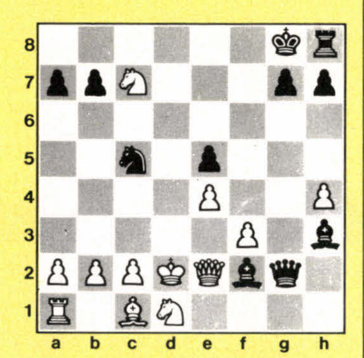


12 *Les blancs jouent et font nulle*

Solutions page 117.

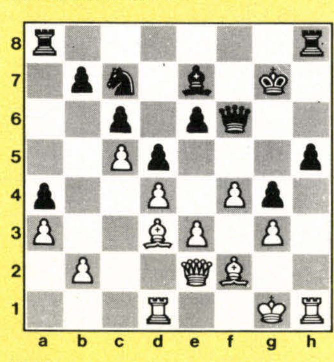
GRANDS CLASSIQUES

La perspective de l'échange des Dames après un départ du Fou f2 ne réjouissait pas les noirs. Alors...



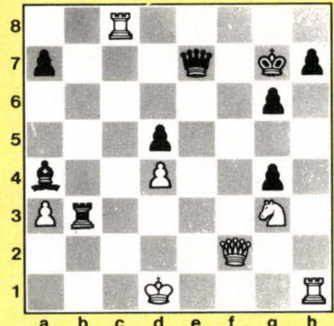
7 *Les noirs jouent et font nulle*

Une nullité bien mal nommée, elle est de toute beauté.



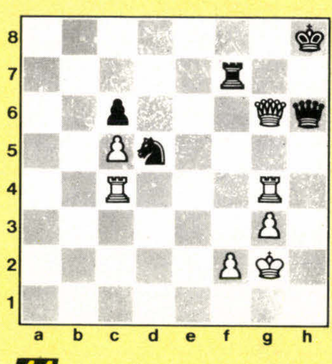
8 *Les blancs jouent et font nulle*

Le Roi des blancs est bien mal en point, mais c'est à eux de jouer...



10 *Les blancs jouent et font nulle*

Servez l'échec perpétuel avec une pincée de pat !



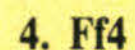
11 *Les noirs jouent et font nulle*

PARTIE COMMENTEE

Blancs: Vaughan; Noirs: Purdy

Jouée par correspondance en 1945.
Défense Grünfeld

1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, d5
(une des défenses les plus actives contre 1. d4. Les noirs n'ont pas peur de céder l'occupation du centre à leur adversaire après 4. c×d5, C×d5; 5. e4)



4. Ff4
(un développement tranquille dont l'un des adeptes les plus renommés fut Tigran Petrossian, champion du Monde de 1963 à 1969. Le coup 4. Ff4 connut une grande popularité après que celui-ci l'utilisa pour battre Fischer en 1971)

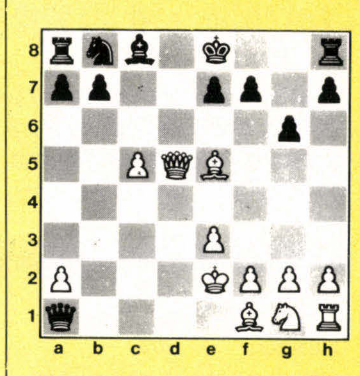
4. ...Fg7; 5. e3, c5
(les noirs se lancent dans des complications dont ils eurent le temps d'analyser les subtilités puisque la partie se jouait par correspondance et que chaque joueur y dispose de deux jours de réflexion par coup)

6. d×c5, Da5; 7. c×d5, C×d5!
(un pseudo-sacrifice destiné à ouvrir la diagonale de la pièce noire la plus importante de la Défense Grünfeld: le Fou de cases noires)

8. D×d5
(les blancs acceptent bien volontiers le cadeau car ils ont vu une "pointe" trois coups plus tard)

8. ...F×c3+; 9. b×c3, D×c3+; 10. Re2, D×a1
(et maintenant vient la "pointe"...)

11. Fe5!



Et voici les blancs en passe de gagner une pièce car Dame et Tour noires sont attaquées simultanément par le Fou blanc, mais...

11. ...Dc1; 12. F×h8, Fe6!!
(si maintenant la Dame blanche fuyait sur une case quelconque les noirs captureraient le Ff1 au moyen de 13. ...Fc4+. Grâce au coup qui suit les blancs évitent cela à cause du mat possible en c8 dès que le Fou noir en quitte le contrôle)

13. D×b7!, Dc2+ et nulle par échec perpétuel.
En effet sur 14. Rf3 la poursuite peut continuer 14. ... Df5+; 15. Rg3, Dg5+; 16. Rh3, Dh5+ etc.



LE FRANÇAIS TEL QU'ON LE JACTE... (suite)

STRATÉGIES

Poursuivons ici notre voyage au pays de la Langue Verte, avec la suite de notre liste de mots populaires ou argotiques valables au Scrabble... (Reprenez depuis notre numéro 39).

Codification de la grille
La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double — lettre triple
mot double — mot triple
? joker

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1986* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

ENTOLAGE
ENTOLER, v.t
ENTUBER, v.t
ESBIGNER (s')
ESBROUFE
ESGOURDE (oreille)
ESTOURBIR, v.t
FAC
FAGOTER, v.t
FAIBLARD, e
FALZAR
FAYOT
FAYOTER, v.i
FETARD
FIEROT, e
FIESTA
FIFRELIN
FILOUTER, v.t
FION
FISTON
FLAGADA, inv.
FLAMBEUR
FLEMMARD, e
FLEMME
FLIC
FLINGOT (fusil)
FLINGUER, v.t
FLIPPER, v.i
FLOPEE
FLOTTARD (élève préparant l'Ecole navale)
FOFOLLE
FOIRER, v.i
FOIREUX, euse
FOOT
FORTICHE
FOUINARD, e
FOUINER, v.i
FOUINEUR, euse
FOURGUER, v.t
FOUTAISE
FOUTOIR
FOUTRAL, e, s (extraordinaire)
FOUTRE, v.t (1)
FOUTREMENT
FRANGIN, e
FREROT
FRIC
FRICHTI (repas)
FRICOT (mets grossier)
FRICOTER, v.t
FRIGO
FRIMER, v.i
FRIMEUR, euse
FRINGUER, v.t
FRISQUET, ette
FRITZ
FROC
FROUSSARD, e
FRUSQUES
FURAX
FURIBARD, e
GADIN
GAGA
GALURE ou
GALURIN (Chapeau)
GAMBERGER, v.t
GAMBETTE
GAMBILLER, v.i (danser)
GARCE
GARGOTE (restaurant)
GARS
GIGOLO
GINGUET (vin aigre)
GIROND, e
GLANDER, v.i (2)
ou GLANDOUILLER v.i
GLANDEUR euse
GLAVIOT
GLOUGLOU
GNANGNAN
GNAULE
GNOGNOTE
GNIOLE ou GNOLE
GNON
GODASSE
GODICHE
GODICHON, ONNE
GODILLOT

(à suivre...)

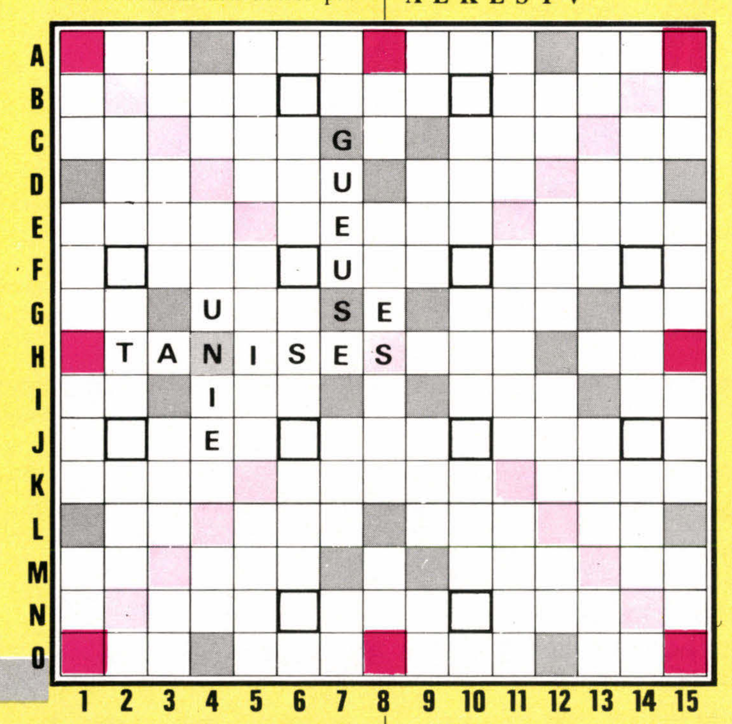
(1) n'existe pas au passé simple.
(2) GLANDEE est bon (récolte des glands)



Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille"). Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à moyen terme...

Que jouez-vous avec :

A E K L S T V



PARTIE PREPAREE

Dans ces 10 coups préparés par Bruno Bloch, il vous faudra trouver un scrabble à chaque fois. Jouez comme dans une partie normale, à raison de trois minutes par coup... On peut jouer les 10 coups pour 1 017 points.

1. A C D E L N O
2. A A E E R T Y
3. A E F I I N R
4. A C E E N R S
5. A A I I O S V
6. E E I L P P T
7. E H O Q R T U
8. E E I I N S S
9. E I N S U X ?
10. A N O O R U ?

ENTRAINEZ-VOUS

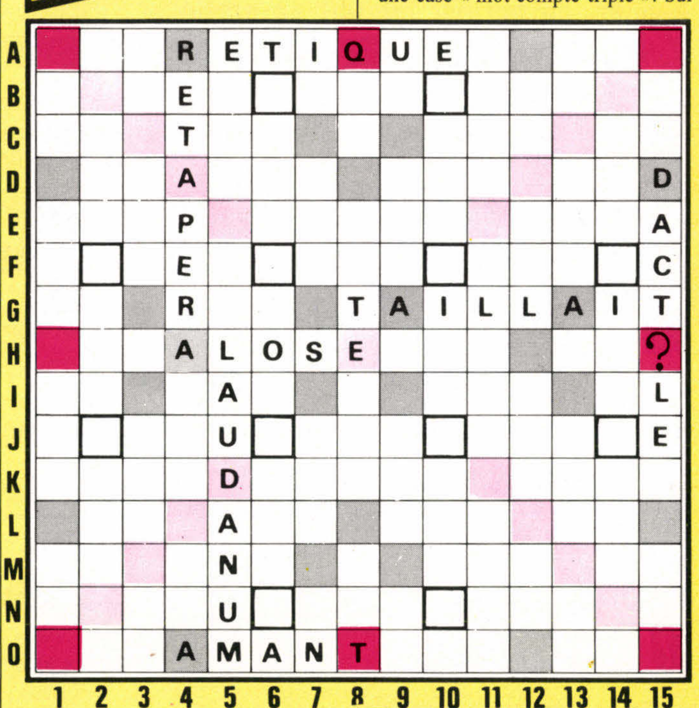
Cette partie a été jouée au Tournoi par paires du PLM, en octobre 1985. Si vous désirez la jouer à votre tour, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
O L N T I A E			
E S U R E Q G	ENTOILA	H4	66
G + C E S R L A	ARQUEES	10H	32
I ? V I L E N	GLACEURS	K5	94
O A R Y C I H	VILENIE (S)	M7	80
R + R T E S V U	CHOYAI	11C	48
R T + E N S A A	VER(S)US	14J	32
Z E N N I A T	ARASENT	3G	77
T T G U A M B	ANNOTIEZ	E8	67
– M E A O P T U	GAMBA	8A	36
O T U + X O L N	PAMEZ	15A	54
– S R N U E B M	OXO (1)	10A	36
J P T E T S ?	EMBRUNS	2A	76
P S T T + E E O	J(A)SE	O12	54
E A D U I D L	PETIOTES	13B	74
I U + U R H F E	DEDALE	A1	27
F I U U + L K O	CHIER	8K	42
F L O U U + D W	KIT	6F	32
D U W + F T I I	FLOU	15G	26
D I W + U	FRUIT	D1	24
D I	WUS	J1	14
	DA	I2	6
	TOTAL		997

Classement : 1er Michel Lahmi - Franck Pluven, avec 993 points.
(1) OXO : réaction chimique.
Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent. Le signe – signifie que les lettres précédentes non utilisées ont été annulées.



« Faire un Benjamin » consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case « mot compte triple ». Sur la grille ci-dessus, il est possible de trouver 11 Benjamins ? Lesquels ?



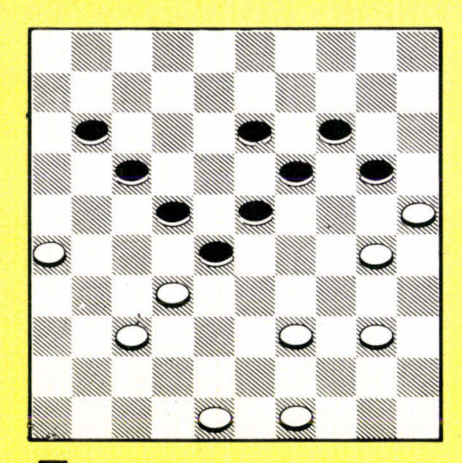
Solutions page 117.

LES PREMIERES OLYMPIADES

STRATÉGIES

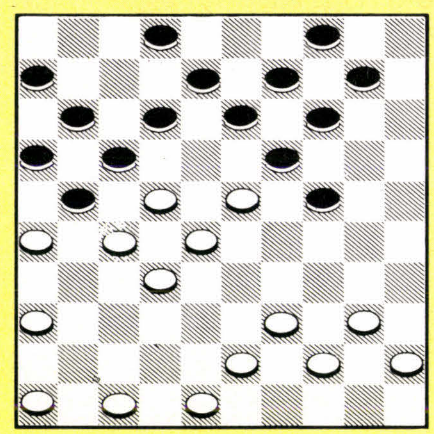
Aux échecs, cette compétition existe depuis plusieurs dizaines d'années, aux dames, nous en sommes à la première édition. Les Soviétiques ont une nouvelle fois décroché la timbale en remportant cette compétition suivi, à un point, des Néerlandais. A la troisième place, on retrouve une surprenante équipe de Côte d'Ivoire. Quant à notre équipe, (la France, bien sûr !) composée d'Issalène, Biagianti et Maggiore, elle s'est comportée honorablement, puisqu'elle finit 7e sur douze participants (voir J&S n° 40, p. 6).
De cette compétition, j'ai retenu 12 positions où une décision rapide intervient en faveur de l'un des deux camps. Il vous reste maintenant à faire aussi bien que les joueurs, à la différence près que vous pouvez prendre votre temps, et surtout bouger les pions sur le damier, ce qui est interdit en partie.

La fin de partie n'est pas à l'ordre du jour. Une petite combinaison suffira pour vaincre.



1 *Les noirs jouent et gagnent.*

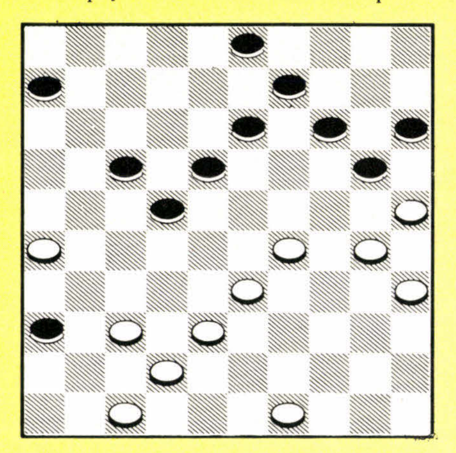
Une position complexe pour une combinaison qui l'est beaucoup moins. Comment Gantwarg se débarasse-t-il du Brésilien Teixera ?



2 *Les noirs jouent et gagnent un pion.*

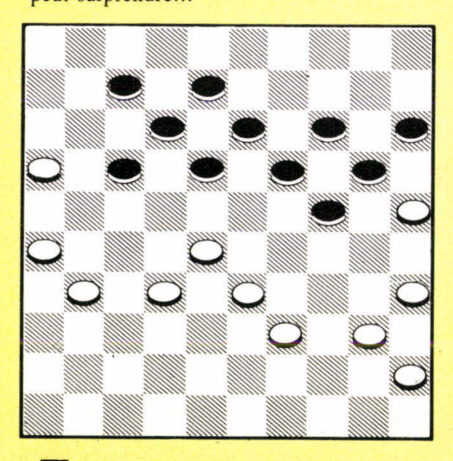
Solutions page 117 et 118.

Un coup et les noirs abandonnent. Lequel ?



3 *Les blancs jouent et gagnent.*

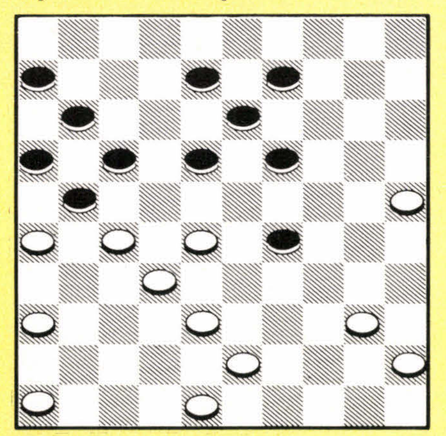
Pas très difficile, mais le premier coup des noirs peut surprendre...



4 *Les noirs jouent et gagnent.*

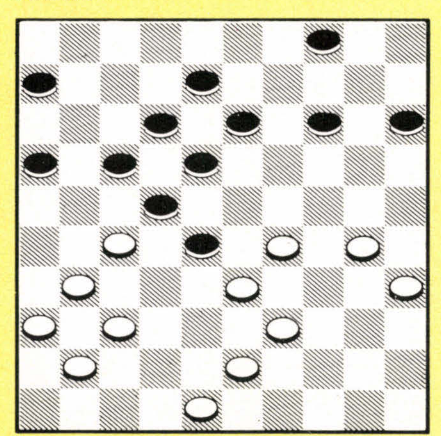
GRANDS CLASSIQUES

Les noirs, qui ont volontairement perdu un pion, menacent de le récupérer par (18-22). Mais une surprise les attend. Laquelle ?



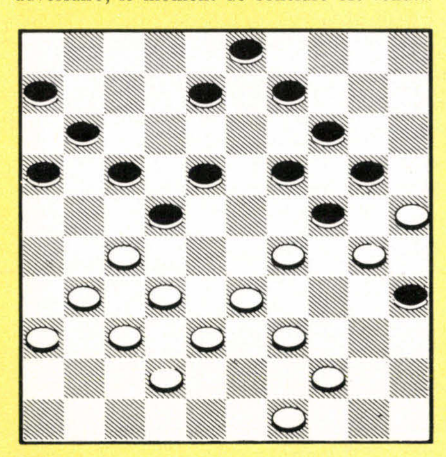
5 *Les blancs jouent et gagnent.*

Sijbrands, (meilleur score de ces premières olympiades) dans une combinaison pas très compliquée, vient à bout du Yougoslave Lepsic. Comment ?



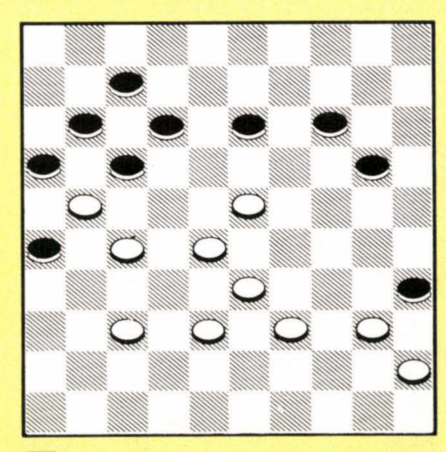
6 *Les blancs jouent et gagnent.*

Encore du Sijbrands. Après avoir étouffé son adversaire, le moment de conclure est venu...



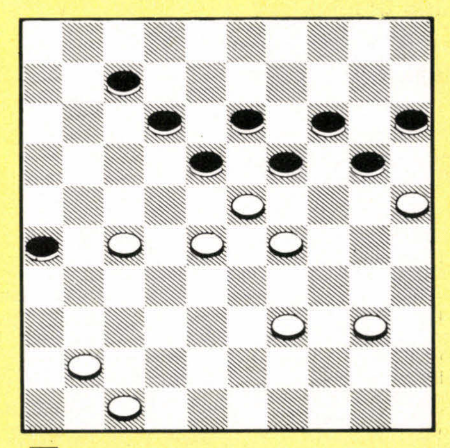
7 *Les blancs jouent et gagnent.*

Une partie dramatique pour les Néerlandais qui voient leurs chances de remporter ces premières olympiades s'envoler. Comment l'Ivoirien Kouamé (blancs) a-t-il créé la sensation en gagnant contre Clerc ?



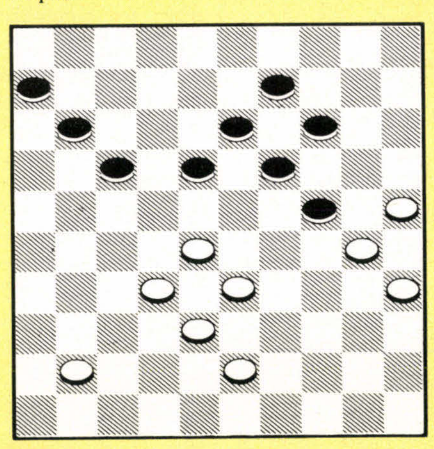
8 *Les blancs jouent et gagnent.*

Le centre des blancs (Issalène) est pris en tenailles ; et comme bien souvent dans ces cas-là, il ne devient plus possible d'éviter que l'adversaire combine.



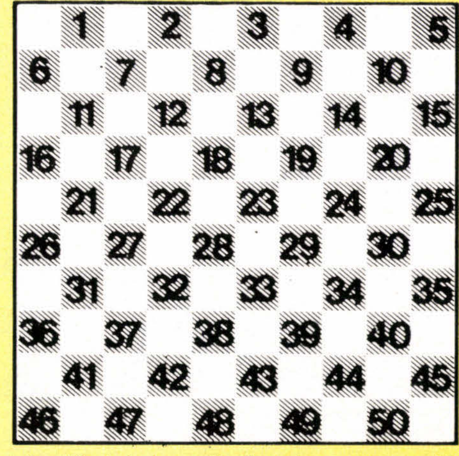
9 *Les noirs jouent et gagnent un pion.*

Un seul coup des noirs sera nécessaire pour démontrer la faiblesse de la case vide 42. Lequel ?



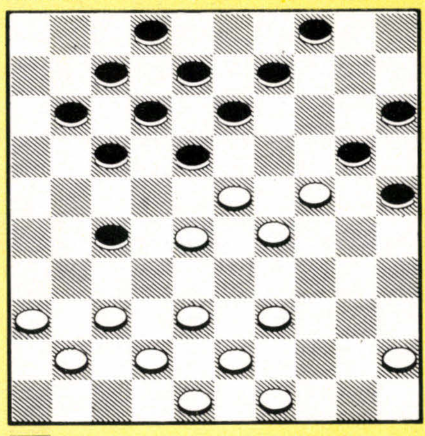
10 *Les noirs jouent et gagnent.*

CODIFICATION DE LA GRILLE



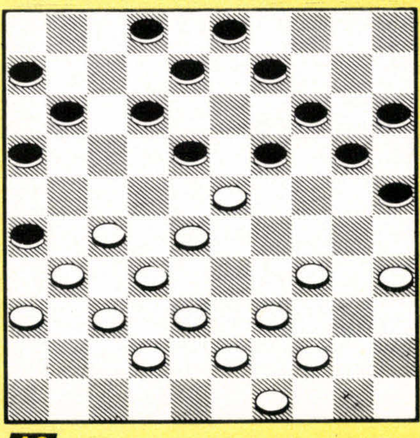
Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

Commencez par isoler le pion central des blancs...



11 *Les noirs jouent et gagnent un pion.*

La plus belle combinaison du tournoi... Le plus difficile : trouver les deux premiers coups.



12 *Les blancs jouent et gagnent.*

ENCHÈRES

STRATÉGIES

D'ESSAI



Dans le précédent numéro, nous avons commencé l'étude sur les enchères d'essai, d'après les conventions de base de Bridge moderne... Terminons-la aujourd'hui...

S	O	N	E
1♥	—	2♥	—
2SA	—	3♦	—
?			

♠ 5 4 3
♥ V 7 5
♦ A D V 8 2
♣ 5 4

N / O E / S

♠ A V 2
♥ A R 9 8 3
♦ 3
♣ R V 7 6

L'ouvreur doit freiner à 3 ♥, car les points à ♦ signalés par le partenaire ne sont pas une plus-value en face d'un singleton.

* SUR UN FIT MINEUR

S	O	N	E
1♣	—	3♣	—
3♥	—	?	

♠ D V 2
♥ 8 7 5
♦ R 4
♣ A 9 7 4 3

N / O E / S

♠ 8 5
♥ A R 6 4
♦ A 6
♣ R 8 6 5 2

En réponse à cette enchère d'essai, montrant une force à ♥ et en principe pas de tenue à ♠, le répondant avec un arrêt à ♠ propose 3 Sans Atout.

♠ 7 4 3
♥ V 7 3
♦ D V
♣ A D V 7 4

Sur les mêmes enchères, Nord avec la main ci-dessus n'ayant aucun arrêt à ♠ et une distribution régulière, freine à 4 ♣.

S	O	N	E
1♦	—	3♦	—
3♠	—	?	

♠ 5 2
♥ 6 4
♦ A D 8 7 2
♣ A 6 5 4

N / O E / S

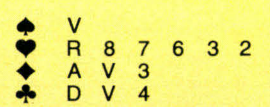
♠ A R 7 4
♥ 8 2
♦ R V 9 6 3
♣ R 2

Vous ne pouvez pas annoncer 3 Sans Atout sans tenue à ♥, mais votre main mérite un effort, l'enchère intermédiaire de 4 ♣ permet de la décrire. L'ouvreur n'aura aucun problème pour déclarer 5 ♦.

Remarque Importante : ayant reçu un fit, majeur ou mineur, l'incitation à la manche doit se faire par l'annonce d'une nouvelle couleur ou l'enchère de 2 Sans Atout. En conséquence, la répétition de votre fit au niveau de 3 n'est plus une proposition limite de manche, l'enchère revêt une signification de barrage.

Exemples :

S	O	N	E
1♥	—	2♥	—
?			


♠ V
♥ R 8 7 6 3 2
♦ A V 3
♣ D V 4

A vulnérabilité favorable, vous avez intérêt à annoncer 3 ♥ en barrage, les adversaires auront plus de mal à réveiller.

S	O	N	E
1♦	—	2♦	—
?			

♠ D 2
♥ 8 2
♦ A D 8 7 4
♣ R V 6 2

Vous avez la certitude d'un fit majeur chez les adversaires, l'enchère de 3 ♦ est un barrage.

Nous avons vu les enchères d'essai de l'ouvreur, le principe est le même pour le répondant, examinons quelques exemples.

S	O	N	E
1♣	—	1♥	—
2♥	—	?	

♠ 8 7 4 2
♥ A D 7 6 2
♦ 2
♣ R 5 3

Dites 2 ♠, avec 11 points de soutien, une manche est possible si votre partenaire possède une force à ♠.

S	O	N	E
1♣	—	1♥	—
2♠	—	?	


♠ R V 7 2
♥ R 6 4
♦ R 3 2
♣ V 10 2

Avec cette main balancée et les honneurs répartis dans toutes les couleurs, annoncez 2 Sans Atout, essai généralisé.

S	O	N	E
1♦	—	1♥	—
2♥	—	?	

♠ A 2
♥ R V 8 6 4 2
♦ R 3 2
♣ R 6

Situation intéressante, utilisez l'enchère d'essai généralisé à 2 Sans Atout, votre partenaire précisera sa force ou sa concentration d'honneur, vous aurez ainsi plus facilement les éléments pour décider de la manche ou du chelem.

ENCHÈRES (***)

Cote 6 points

S	O	N	E
1♥	—	2♥	—
?			

7.
♠ 8 6 5 2
♥ A D 10 7 6
♦ A R D
♣ 3

Cote 4 points

13.
♠ 9 3 2
♥ 8 4
♦ A D V
♣ R V 6 5 4

N
O E
S

♠ A V 6 4
♥ R V 2
♦ R 6 5
♣ A 10 9

Vous jouez 3SA sur l'entame d'un petit ♥, Est fournissant le 10.

Cote 3 points

S	O	N	E
1SA	—	2♥	×
2♠	—	3SA	
4♠			

2♥ est un texas ♠.

17.
♠ 8 2
♥ 7 3
♦ V 10 9 8 7
♣ V 10 9 8

GRANDS CLASSIQUES

ENCHÈRES (*)

Cote 3 points

S	O	N	E
1♦	—	?	

1.
♠ D 7 6 4
♥ 8 2
♦ 5
♣ D V 10 8 6 2

2.
♠ D 7 6 4
♥ 8 2
♦ 5
♣ A R V 8 6 2

3.
♠ D 7 6
♥ 8
♦ D V 10 7 3 2
♣ D 8 2

ENCHÈRES (**)

Cote 5 points

S	O	N	E
1SA	—	2♠	—
3♣	—	3♥	
?			

4.
♠ 8 6 4
♥ A D 3
♦ A V 6 4
♣ R D 3

5.
♠ D V 8 7
♥ D 3
♦ A 8 6 3
♠ A R 6

6.
♠ 8 6 4 2
♥ A R V
♦ A R 2
♠ D 8 6

8.
♠ A D 4 3
♥ A D 7 6 5
♦ R 2
♣ D 3

9.
♠ D
♥ D V 7 6 5 2
♦ R 6 4
♣ A 8 4

JEU DE LA CARTE

Maniements de Couleur
Cote 3 points

10.
♠ D 10 9 6 4

N
O E
S

♠ A 3

11.

N
O E
S

Pas de Rentrée

♠ A V 10 6 4 3

JEU AVEC LE MORT

Cote 3 points

12.
♠ V 6
♥ 8 6 5
♦ 9 6 4
♣ A R 6 5 2

N
O E
S

♠ A D
♥ A D
♦ A R D V 10 8
♣ 8 4 3

Vous jouez six ♦ avec les atouts 2-2 et sur l'entame du 10 ♠.

Cote 5 points

14.
♠ 4 3
♥ A V 10 2
♦ 8 7 5 2
♣ A 5 3

N
O E
S

♠ A R 6 5 2
♥ R D 9 8
♦ A 3
♣ 8 4

Vous jouez quatre ♥ sur l'entame du Roi de ♦. En tournoi par paires, quelle est votre meilleure chance pour réaliser onze levées ?

Cote 6 points

15.
♠ R V 8
♥ A 4
♦ A 7 6 5 2
♣ 8 3 2

N
O E
S

♠ A D 10 9 7 6
♥ 3
♦ R 4 3
♣ R 5 4

Comment jouez-vous pour gagner quatre ♠ sur l'entame du Roi de ♥ ?

ENTAME

Donnez pour chacune des deux mains suivantes, votre entame.

Cote 2 points

S	O	N	E
1♠	—	2♣	—
3♣	—	4♠	

16.
♠ A 7
♥ A 9 7 5
♦ V 10 9
♣ 9 6 4 2

JEU DE LA DEFENSE

Cote 2 points

S	O	N	E
		1♥	—
1♠	—	3♠	—
4♠	—	—	—

18.
♠ A D 10 2
♥ R D 10 9 7
♦ A 4
♣ 5 3

N
O E
S

♠ 6 5
♥ 8 6 4 3
♦ R 3 2
♣ A 10 6 4

Ouest entame la dame de ♣ pour votre As. Sud fournissant le 7. Quelle carte rejouez-vous ?

Cote 6 points

S	O	N	E
1SA	—	3SA	—

19.
♠ 9 3
♥ 9 5 2
♦ A V 4
♣ R V 10 7 6

N
O E
S

♠ A 10 8
♥ R 10 8 7
♦ 8 3 2
♣ A 5 3

Ouest entame le 7 ♠ pour votre As et la Dame en Sud. Quelle carte rejouez-vous ?

Solutions page 118.



EXTENSIONS...

STRATÉGIES

La position des pierres sur le terrain ne ment pas. Ce qu'on voit, ce qu'on comprend, ne peut être différent de la vérité. Cependant la logique de cette réalité n'est jamais définitive : elle peut être modifiée par le cours de la partie. Et cela doit faire partie de votre plan : infléchir à votre profit l'équilibre initial.

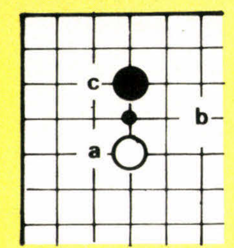


Diagramme 1 : le face à face entre le *Komoku* (point 3-4) et le *Takamoku* (point 5-4) met en lumière les qualités naturelles des pierres de coin. La pierre noire garde le coin, la pierre blanche limite son développement. Si on s'en tient à la "nature", le point suivant visé par le noir pour garder le coin est en **a** et le point suivant visé par le blanc pour développer son influence est en **b.**
Cependant, la nature du Go est d'être un jeu global et, en fonction de ce qui s'est passé sur le reste du terrain, ces développements peuvent se révéler inadéquats. Il peut être plus indiqué pour le blanc de contester le coin, ou pour le noir d'éroder la puissance de la pierre blanche. Dans ce cas, le blanc visera plutôt le point **c,** et le noir le point **b.**

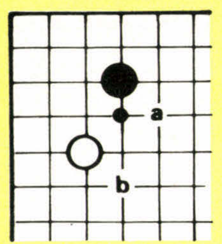
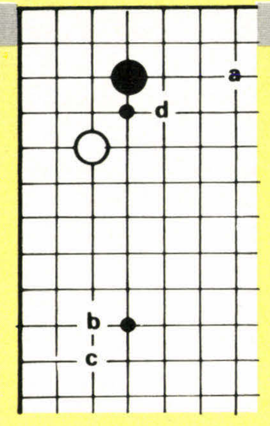


Diagramme 2 : avec le *Mokuhazushi* (point 3-5), le face à face est un peu biaisé ; le coin est déjà plus ou moins partagé et la position des pierres étant basse — sur la 3ᵉ ligne — le centre est relativement ouvert. Le point vital pour prendre l'influence est en **a ;** si le blanc joue en **a,** la pression sur la pierre noire est directe ; si c'est le noir qui joue en **a,** il pourra ensuite faire pression sur la pierre blanche en jouant en **b.**
On voit que la pierre noire est naturellement moins adaptée pour exercer une pression, puisqu'il lui faut deux coups pour réaliser le même type de manoeuvre.
On retrouve le même schéma, dû à la position respective des deux pierres, en ce qui concerne les extensions possibles.

Diagramme 3 : si le noir veut simplement se développer sur le bord, l'extension normale est en **a ;** une extension plus large est dangereuse, parce que le blanc peut envahir et séparer les pierres noires. En revanche, le blanc peut se développer sans danger en **b,** ou même **c,** sans craindre d'invasion : si le noir envahit, le blanc peut commencer par la pression en **d,** avant de se retourner contre la pierre « envahisseuse ».
Comme l'extension spontanée en **a**



n'est pas trop satisfaisante — trop lente — le noir en général attaque directement.

Diagramme 4 : avec 1, le noir prend en tenaille la pierre blanche ; si le blanc saute en 2, le noir se développe naturellement en 3 et la pierre 1 est difficilement attaquable. On peut dire que la pierre 1 est une invasion d'une extension blanche virtuelle.
Quelle extension faut-il choisir ?
Un petit problème (extrait d'un recueil de Miyamoto Naoki 9ᵉ Dan) vous permettra de vérifier si vous avez tout compris.

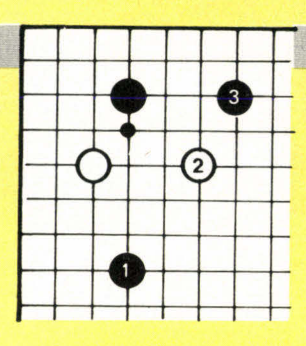
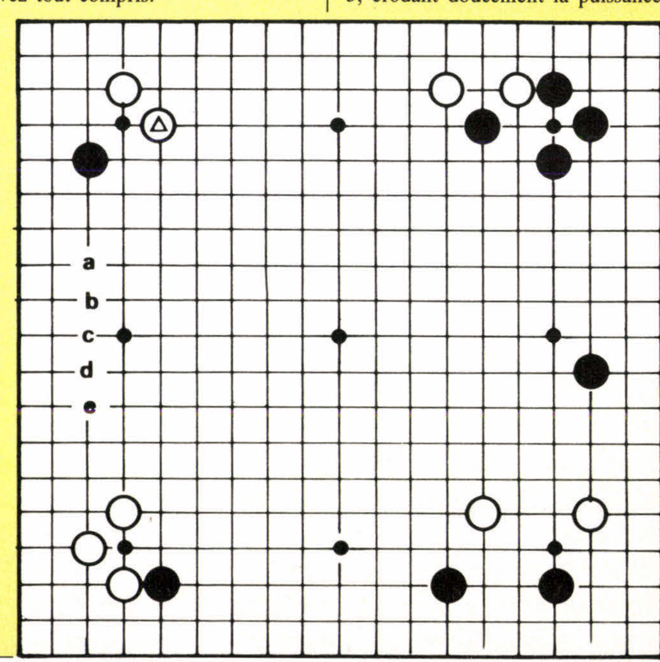
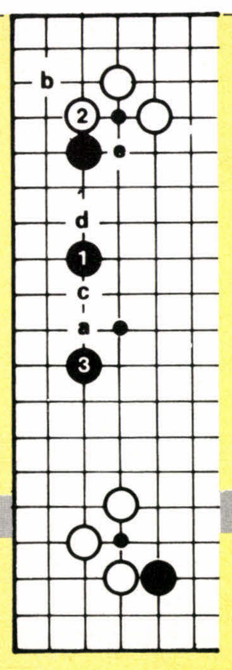


Diagramme 5 : quelle est, dans cette position, la meilleure extension ? Vous avez le choix, de **a** à **e.** Les éléments principaux du problème sont la présence de la pierre △, et la force blanche dans le coin Sud Ouest. Réfléchissez un peu avant de rendre votre verdict...
Il faut écarter les réponses en **c, d** et **e** qui exposent le noir à une immédiate et sévère invasion en **a :** les deux pierres noires sont attaquées simultanément.

Diagramme 6 : la meilleure réponse est la plus modeste, en 1 ; après cela le noir est prêt à toute éventualité : si le blanc garde le coin, le noir joue 3, érodant doucement la puissance





blanche du coin Sud-Ouest. Si le blanc joue **a**, le noir se stabilise immédiatement en jouant **b**.
La différence entre l'extension noire 1 et c : si noir joue **c**, blanc 3, noir **b** s'expose à l'invasion en **d**.
Le noir ne doit pas répondre à 2 en **e**, qui lui donnerait une position surconcentrée; de même, si le noir choisit l'extension en **c**, le blanc ne doit pas jouer 2, sinon noir **e** devient parfait.



UNE CHINOISE EN ATTAQUE

Contrairement à ce qui se passe au Japon, les meilleures joueuses chinoises sont tout près du top-niveau. Au cours d'une tournée de joueurs japonais en Chine l'an dernier, qui s'est soldée par un match nul 26-26, la Chinoise Rui Nai Wei, 22 ans, 6e Dan, a créé la sensation en infligeant une défaite sans appel à Kuwata, japonais, 8e Dan. Elle n'a, selon les commentaires de Sakai, fait aucun mauvais coup et est peut-être déjà la meilleure joueuse du monde.

Sur le diagramme ci-dessus, suivons cette fameuse partie.

• Rui joue pour les points (1-40)
Le coup 13 prépare l'invasion en 15, mais 14 est un très gros point. Le *Joseki* se termine en 29 ; auparavant dans la variante standard, le noir jouait 17 en 23 et prenait les points sur le bord. Rui omet le coup en 31 et renforce son coin en 30 ; après que le noir ait joué 31, elle se stabilise rapidement avec 32-36. Avec 40, le coin est définitivement gardé.

• Technique et morale de combat (40-76).
Avec 42-46, la Chinoise élargit sa zone d'influence et avec 47 commence le combat ; la combinaison noire 49-57 est parfaite et la réponse, calme mais passive, consiste à répondre en 59 ; mais Rui accepte le combat au centre avec 58-60. (Le blanc ne peut pas couper en 69, parce que la pierre de coupe serait prise en *Shicho,* à cause de 51).
Première faute de Kuwata : 63 induit 64 qui renforce le groupe blanc ; il fallait jouer 173, suivi de 175 et **a** ; ensuite **b** oblige blanc à défendre, et le groupe blanc central est plus instable. Au contraire, après 74, le blanc est fort et peut se permettre l'invasion sévère en 76. Au passage, 66-68 capture une pierre en *Sente.*

• L'écart grandit (76-176).
Le blanc fait des points sur le bord (76-80) et attaque avec 82 ; le noir contre-attaque avec la séquence de 87 à 101 ; le combat est très difficile les groupes centraux noir et blanc étant instables, et c'est encore Kuwata qui fait une faute ; en réponse à 124, il faut simplement prendre en **c.** Là encore, 125 induit 126 qui renforce le groupe blanc : une aubaine ! Après 128, la partie est pratiquement gagnée pour le blanc.
Tandis que le noir vit péniblement (129-145), le blanc vit en faisant du territoire et termine avec l'initiative ce qui lui permet de jouer le coup d'érosion en 146 ; 152 menace en plus la coupe en **d** et 154 est un point de *Yose* énorme. Il n'y a plus rien à faire et le noir abandonne peu après : il est nettement mené sur le terrain (en plus du *Komi).*

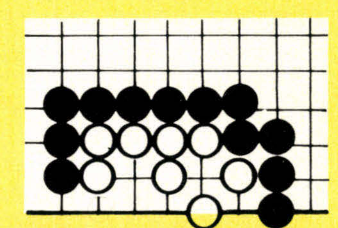
La Chinoise Rui, 6e Dan (blanc) face au Japonais Kuwata, 8e Dan (noir). Shangaï 1985. Noir abandonne après le coup 176.

GRANDS CLASSIQUES

EXERCICES

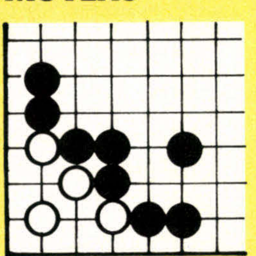
FACILES

1 *Noir joue et vit.*

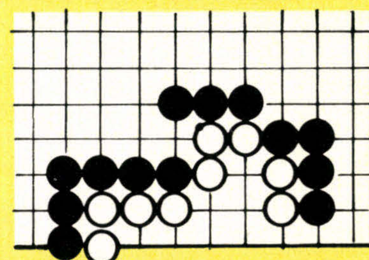


2 *Noir joue et tue inconditionnellement.*

MOYENS

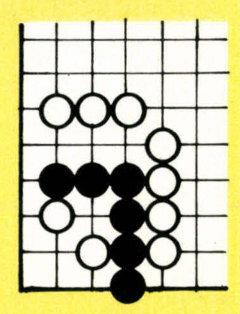


3 *Noir tue inconditionnellement.*

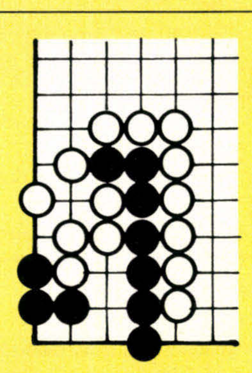


4 *Noir joue et tue (Ishi no Shita).*

DIFFICILES



5 *Blanc joue et tue inconditionnellement.*



6 *Blanc joue et tue.*

Solutions page 118.



L'EXCUSE : SYMBOLE ET INTERPRETATION



Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J & S sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée — à : Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

STRATÉGIES GRANDS CLASSIQUES

Une carte à part entière, l'Excuse a un rôle essentiel. Recherchée, elle sert à se « rallonger » dans une couleur... sans remplacer qui que ce soit !

Comme dit le proverbe chinois : « Une image vaut mieux que dix mille mots ». En Défense, l'Excuse fait partie intégrante du langage ludique entre partenaires. Elle doit représenter un panneau de signalisation évocateur sur une route semée d'embûches. Ce serait une erreur de l'assimiler à un joker, car, dans la réalité, elle ne remplace aucune autre carte. Elle puise sa force en elle-même et peut être considérée comme le verrou essentiel de la chaîne atouts-couleurs. La dissimuler ou l'exposer ne doit pas uniquement dépendre de la personnalité d'un joueur. Il existe certaines règles à respecter, car l'Excuse est une carte recherchée et son utilisation au moment propice doit provenir d'une décision consciente et réfléchie.

Qu'elle soit située dans une main forte ou faible, elle n'a jamais de rôle passif, car, jouée avec discernement, elle constitue toujours une gêne pour le Preneur. Cette clef défensive, qui s'adapte parfaitement à tous les mécanismes du jeu, fait souvent la différence dans une partie et, dans tous les cas, est sujette à interprétation. On peut distinguer quatre fonctions primordiales :

1. Arrêt :

— couleur :

- concentration d'honneurs : chercher la deuxième coupe

— atout :

- sur le premier coup d'atout en défense, signale le Petit ;
- sur le 21 en défense, deux Bouts = arrêt du jeu d'atout (en principe) ;
- même coupe que le Preneur, désigne une main forte et un désintérêt de la couleur jouée.

2. Protection :

— couleur :

- cas le plus fréquent, dame sèche dans la longue du Preneur ;
- en finale : sauvetage d'un honneur sec dans la coupe du Preneur.

— atout :

- jouée sur un tarot majeur, promet un atout supérieur ;
- pour jouer le 20 devant le Preneur avec 20-19, garantit la défense du Petit.

3. Allonge :

— couleur :

- jouée immédiatement sur l'entame du roi du Preneur, tenue cinquième ;
- en finale, jouée sur la deuxième couleur du Preneur : tenue demandant atout afin d'éviter un inutile sacrifice de points.

— atout :

- sur le deuxième atout de la défense, intérêt marqué par une continuation de la chasse ;
- économie d'atout en vue de créer une situation de jeu miroir avec le Preneur.

4. Communication :

— couleur :

- jouée à l'entame, main faible et dénie le Petit ;
- pallie le manque de cartes dans la coupe du Preneur, permet la poursuite du plan de jeu par l'intermédiaire d'un partenaire ;
- laissez-passer dans la longue du Preneur pour sauvetage du Petit.

— atout :

- pallie le manque d'atout pour continuer une chasse.

Plus que les autres arcanes, l'Excuse donne au Tarot toute sa saveur.

EXERCICES

Dans tous les problèmes, le Preneur est situé en Sud.

1
A 18 11 9 8 7 Ex
♠ 8 2
♥ D 9 8
♦ 10 4 3
♣ D C 9 7

Vous êtes en Est.
Le déclarant joue atout du 12. Utilisez-vous l'Excuse ?

2
A 20 19 11 Ex
♠ D C 6 4
♥ 5 4 2
♦ R C 7 5
♣ V 8 4

Vous êtes en Ouest.
Le Preneur trouve le 21 au Chien. Que jouez-vous ?

3
A 20 6 3 Ex
♠ 10 9
♥ 9 6 4
♦ R 8 3 2
♣ D C 9 7 6

Vous êtes en Est. Le déclarant entame du Roi de ♣. Que jouez-vous ?

4
A 16 15 13 12 10 8 7 Ex
♠ 9 7
♥ C V 2
♦ 10 5 4
♣ 7 6

Vous êtes en Nord. Ouest joue le 21. Que faites-vous ?
Ce dernier continue atout et Est prend du 17. Que faites-vous ?

5
A 14 11 10 8 6 Ex
♠ C V 5 4 2
♥ R 10 3
♦ C
♣ 10 3 2

Vous êtes en Est. Le déclarant entame du Roi de ♦. Que faites-vous ?

6
A 17 15 8 1 Ex
♠ D 10 8 5 2
♥ 9 6 3 2
♦ V
♣ 7 5 2

Vous êtes en Ouest. Est entame atout du fond. Utilisez-vous l'Excuse ?

7
A 19 13 10 9 4 3 Ex
♠ 9 8
♥ D 9 5 4
♦ —
♣ D 10 9 5 3

Vous êtes en Nord. Ouest joue le 21. Que faites-vous ?

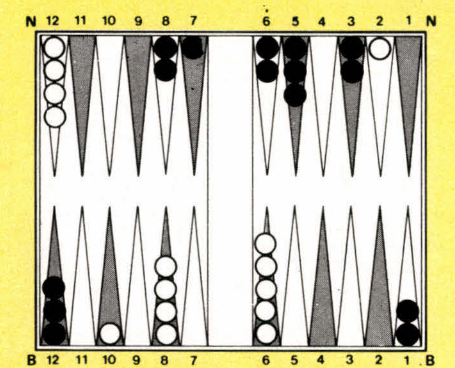
Solutions page 119.

BENJAMIN HANNUNA

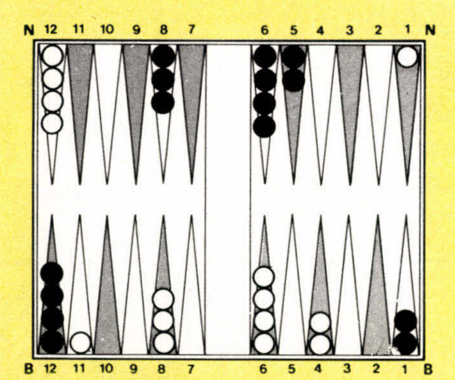
LES DEBUTS DE PARTIE (suite)

Jusqu'à présent, nous avons présenté les principes de base qui président aux débuts de partie (construction prioritaire des cases 5, 4 et 7 dans les deux jans, déploiement de pions constructeurs, agressivité), ainsi que de simples exercices d'application. Voir depuis notre numéro 38.
Cette fois, vous allez devoir faire face, toujours sur les débuts de partie, à des situations un peu plus complexes, où vous devrez parfois même, au nom de certains impératifs prioritaires, transgresser quelques-uns des principes de base...

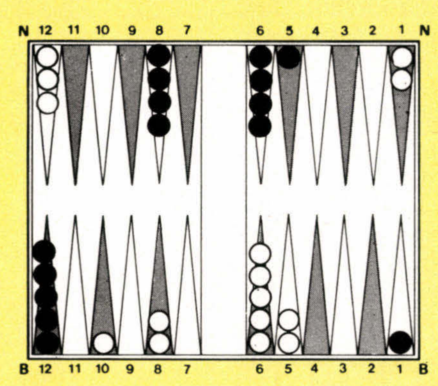




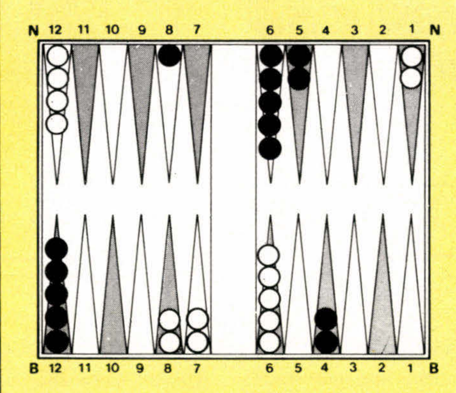
1 *Blanc joue 5-3*



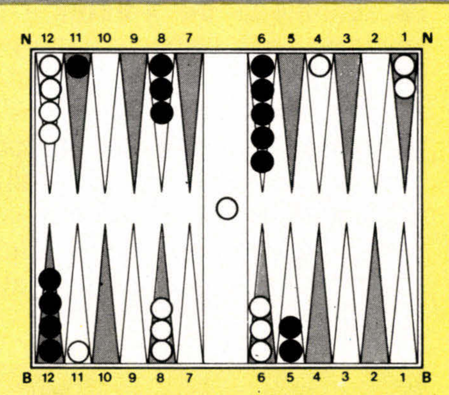
2 *Blanc joue 5-1*



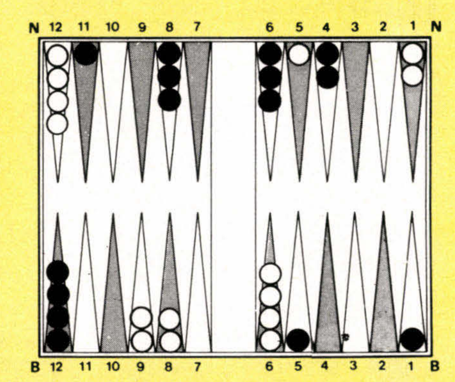
3 *Blanc joue 5-1*



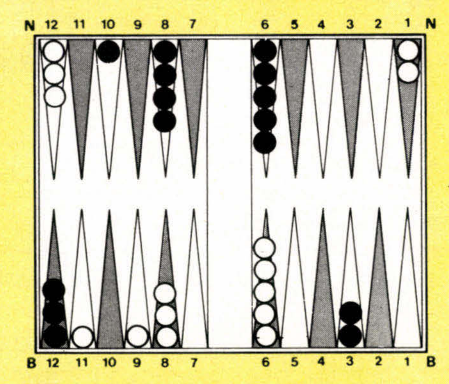
4 *Blanc joue 3-1*



5 *Blanc joue 5-5*



6 *Blanc joue 6-2*



7 *Blanc joue 4-2*

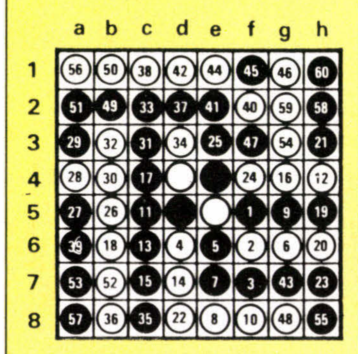
Solutions page 119 et 120.

FRANÇOIS PINGAUD

BÉTON MANQUÉ

La technique du « béton » est fréquemment employée. Elle consiste à regrouper l'ensemble de ses pions en les appuyant sur un ou plusieurs bords, sans laisser de pion adverse s'infiltrer au milieu. Nous avons vu dans la précédente rubrique un exemple de béton réussi. L'adversaire ayant été bloqué, et obligé de donner un coin tôt dans la partie. Mais ce n'est pas toujours le cas et la partie ci-dessous illustre les dangers d'un béton mal contrôlé.

PARTIE



1 Coups de la partie.

Coups : Commentaires :

3 : .... Un début peu classique.

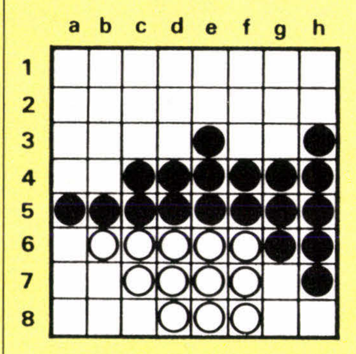
6 et 7 : ... Coups transversaux au centre de la position.

9, 11, 13 : Noir regroupe ses pions au centre.

22 : ...... Blanc bétonne au Sud...

23 : ...... et Noir à l'Est.

27 : ...... Devant l'insistance de Blanc à bétonner au Sud, Noir joue un coup peu orthodoxe, mais qui, dans le présent contexte, a sa raison d'être : Blanc va devoir « ouvrir » dans la position noire au prochain coup ; et d'autre part, le béton de Blanc au Sud comporte une grosse faiblesse, puisqu'il n'a que 3 pions sur le bord. En comptant également A6, Noir a encore deux libertés.



2 Après 27. A5

28 à 33 : Noir réplique tranquillement aux ouvertures minimales de Blanc.

35 : ...... Noir est bloqué au Nord. Il choisit d'attaquer la faiblesse blanche du bord Sud.

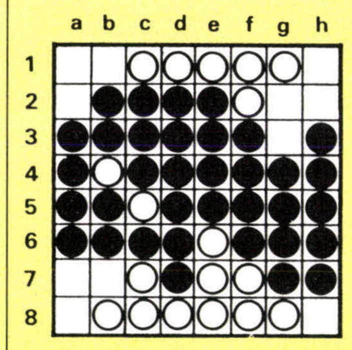
36 : ...... Blanc se défend sur le bord Sud dans la continuité de sa stratégie, mais celle-ci est déjà condamnée : Noir a toujours sa liberté en A6 et il vient d'installer un « coucou » en D7 qu'il utilise immédiatement.

39 : ...... Noir utilise sa liberté en A6.

43 : ...... Noir exploite maintenant le bord Sud déséquilibré de Blanc.

46 : ...... Une grosse erreur de Blanc. Il fallait jouer immédiatement G8, car si 47.B2, alors 48.F3 et Blanc prend le coin H8. Pour éviter de laisser le bord Nord et trois temps à Noir, Blanc va tout perdre.

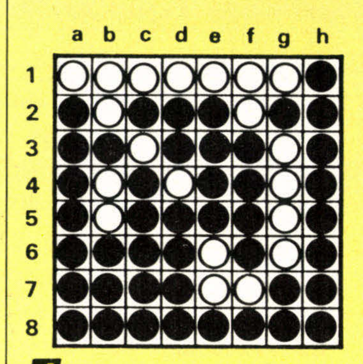
49 : ...... Blanc est maintenant bloqué, et Noir tient fermement les deux grandes diagonales. Sur toute suite, Blanc perd largement.



3 Après 49. B2.

51 et 53 : Les réponses de Noir lui sont permises par son contrôle des diagonales.

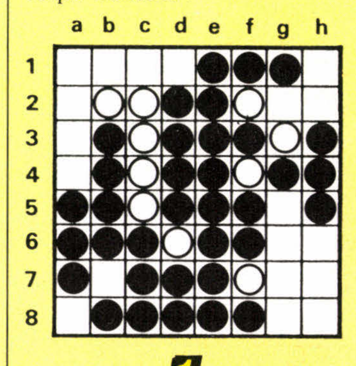
60 : ...... Noir gagne par 44 à 20.



4 Position de fin de partie.



Dans les deux positions ci-dessous, Blanc joue et prend un coin en trois coups. Comment ?



1



2

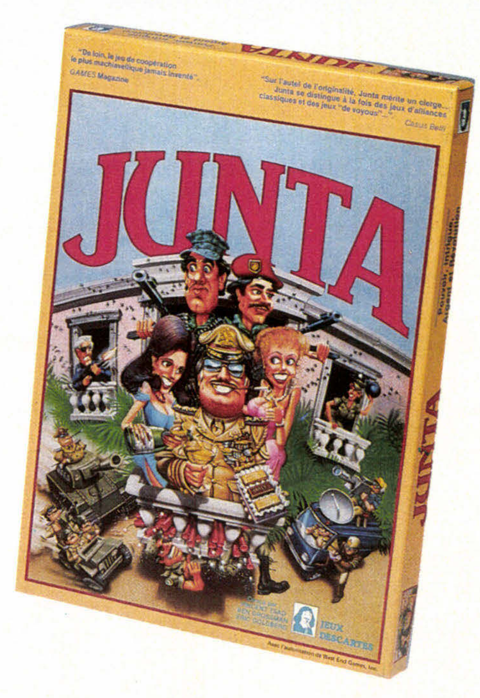
Solutions page 120.

POUR LA RENTREE

JEUX DESCARTES

PRESENTE





RENCONTRE COSMIQUE

Le best-seller des jeux de science-fiction américains (Cosmic Encounter). Au cours des parties toujours très différentes les unes des autres que vous jouerez, vous tenterez de prendre le contrôle de l'univers grâce à votre unique pouvoir spécial. Bluff, diplomatie et habileté à la portée de tous.

Durée : 1 heure - Joueurs : 2 à 4 -

Difficulté : 4/10.

JUNTA

Détournez l'argent de l'État, fomentez des troubles et des coups d'État, magouillez des alliances contre nature, bref, devenez un ignoble arriviste dans une république de fantaisie. Un jeu de diplomatie et de simulation dans une ambiance hilarante. Viva el Presidente ! Viva la Révolution !

Durée : 1 heure 30 - Joueurs : 2 à 7 -

Difficulté : 4/10.

Je désire recevoir :



- ☐ Rencontre Cosmique — 145,00 F
- ☐ Junta — 153,00 F

Voici mon nom et mon adresse :

NOM : ______________________ PRÉNOM : ______________________

ADRESSE : ______________________

CODE POSTAL : ________ VILLE : ______________ PAYS : ______________

Veuillez m'adresser les articles cochés ☒ : Je joins mon règlement (Chèque bancaire - C.C.P. ou mandat) de ________ F (+ 20 F de frais de port et d'emballage) à l'ordre de Jeux Descartes - 5, rue de la Baume - 75008 PARIS.
Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.

ARENE

Le temps des réjouissances est arrivé. Les jeux du cirque vont pouvoir commencer : courses de chars et combats de gladiateurs. Les meilleurs chevaux, les plus beaux athlètes sont rassemblés... Que la fête commence !...

Deux jeux avec le même plateau ! En effet, vous pourrez ici avec l'encart évoluer dans une course de chars infernale, ou/et rencontrer les meilleurs gladiateurs de la Méditerranée.
Les deux jeux sont indépendants l'un de l'autre. On peut bien sûr les pratiquer ensemble.
nombre de joueurs : 2 à 6.

BEN HUR

matériel :
- un dé traditionnel à 6 faces ;
- des pions chars ;
- des pions indicateurs de vitesse aux couleurs des joueurs.

Ce jeu se déroule sur la piste circulaire de l'arène. Chaque joueur contrôle un certain nombre de chars. Il s'agit de parcourir le tour de l'arène le plus rapidement possible. Mais attention, les accidents et les coups fourrés sont nombreux.

Nombre de joueurs	Nombre de chars par joueur
2	3
3	2
4, 5, 6	1

but du jeu
le premier char qui franchit la ligne d'arrivée après avoir fait le tour complet de l'arène a gagné.

mise en place
le premier joueur, déterminé par tirage au sort, place un de ses pions chars sur la position de départ du couloir intérieur (marquée 1), et un pion « Vitesse » sur la case « 2 » de la première colonne de vitesse. Le deuxième joueur place un pion sur la case de départ n° 2 et un autre sur la case 2 de la deuxième colonne de vitesse, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les chars prenant part à la course soient placés.
le tour de jeu
les chars sont déplacés les uns après les autres, en commençant par le (premier) char du premier joueur, puis le (premier) char du second joueur, et ainsi de suite.
Pour se déplacer, le char dispose d'un nombre de « Points de Mouvement » (PM) égal à sa Vitesse. Le char peut sans risque accélérer ou ralentir par rapport au tour précédent, c'est-à-dire augmenter ou diminuer sa vitesse de 1. L'indicateur de vitesse du char est alors monté ou descendu d'un cran. La vitesse maximum normale d'un char est de 7. Si on la dépasse, on prend des risques. La vitesse initiale est de 2.
Un char ne peut se déplacer que vers l'avant, dans le sens de la course. Tout déplacement vers l'arrière ou latéral est interdit. Un déplacement d'une case vers l'avant sans changer de couloir coûte 1 PM.
Un déplacement avec changement de couloir, c'est-à-dire en diagonale, vers la case située en avant mais dans un autre couloir coûte 2 PM. On ne peut normalement effectuer qu'un seul changement de couloir par déplacement. Au-delà, on prend des risques.
les accidents
certaines situations peuvent provoquer des accidents. A chaque fois qu'un char fait un mouvement risqué ou se trouve dans une situation dangereuse, un jet de dé détermine s'il y a accident.
Dans tous les cas, le joueur déplace d'abord son char et lance ensuite le dé pour voir s'il y a accident. L'accident a toujours lieu sur la case d'arrivée du char. Lorsque, dans un même déplacement, un char commet plusieurs imprudences (virage trop rapide, accélération brutale), on lance d'abord le dé pour l'imprudence qui a la probabilité d'accident la plus forte, et ensuite pour celle qui a une probabilité inférieure.
Lorsqu'un accident a lieu, le joueur concerné lance un dé pour en déterminer la nature et les conséquences, et se réfère à l'une des tables ci-dessous, selon la cause de l'accident.
- table A

1. char renversé et légèrement endommagé. Vitesse instantanée réduite à 0, vitesse maximum réduite de 1.
2. le cheval s'essouffle. Vitesse maximum du char réduite de 1.
3. char renversé. Vitesse instantanée réduite à 0.
4. le cheval trébuche. Vitesse instantanée réduite de 2.
5. le cheval s'emballe. Obligation d'accélérer de 2 aux deux prochains tours de jeu.
6. le cheval hésite. Vitesse instantanée réduite de 1.
- table B

1. cheval gravement blessé ou char hors d'usage. Élimination.
2. char renversé et décroché. Vitesse instantanée réduite à 0 et perte d'un tour pour raccrocher.
3. char renversé et légèrement endommagé. Vitesse instantanée réduite à 0 et vitesse maximum réduite de 1.
4. le cheval tombe et se blesse légèrement. Vitesse instantanée réduite à 0 et vitesse maximum réduite de 1.
5. char renversé. Vitesse instantanée réduite à 0.
6. le cheval s'emballe. Obligation d'accélérer de 2 aux deux prochains tours de jeu.
les virages
les zones de virage sont représentées en rouge sur le plateau.
Il est impossible de changer de couloir dans un virage, mais on peut le faire immédiatement en entrant ou en sortant du virage. On ne peut pas tenter de déséquilibrer un char adverse dans un virage.
vitesse de sécurité
à l'entrée du virage, dans chaque couloir, se trouve un chiffre qui représente la « vitesse de sécurité dans le virage ». Tout déplacement dans ce couloir à une vitesse supérieure peut entraîner un accident. La probabilité d'accident sur 1 dé est égale à la différence entre la vitesse du char et la vitesse de sécurité. Si le char a changé de couloir dans le virage, on prend en compte la vitesse de sécurité la plus faible.

Vitesse	accident sur un	table
VS + 1	1	A
VS + 2	1, 2	A
VS + 3	1, 2, 3	B
VS + 4	1, 2, 3, 4	B
VS + 5	1, 2, 3, 4, 5	B

accélération ou ralentissement brutal
on peut augmenter ou diminuer la vitesse d'un char de 2, voire de 3.

accélération ou freinage	accident sur un	table
2	1, 2	A
3	1, 2, 3, 4	B

vitesse supérieure au maximum du char
on peut pousser les chevaux jusqu'à une vitesse supérieure de 2 à la vitesse maximum normale.

Vitesse	accident sur un	table
max + 1	1, 2	A
max + 2	1, 2, 3, 4	B

plus d'un déboîtement dans un mouvement
un char peut, en prenant des risques, changer de couloir plusieurs fois au cours du même déplacement.

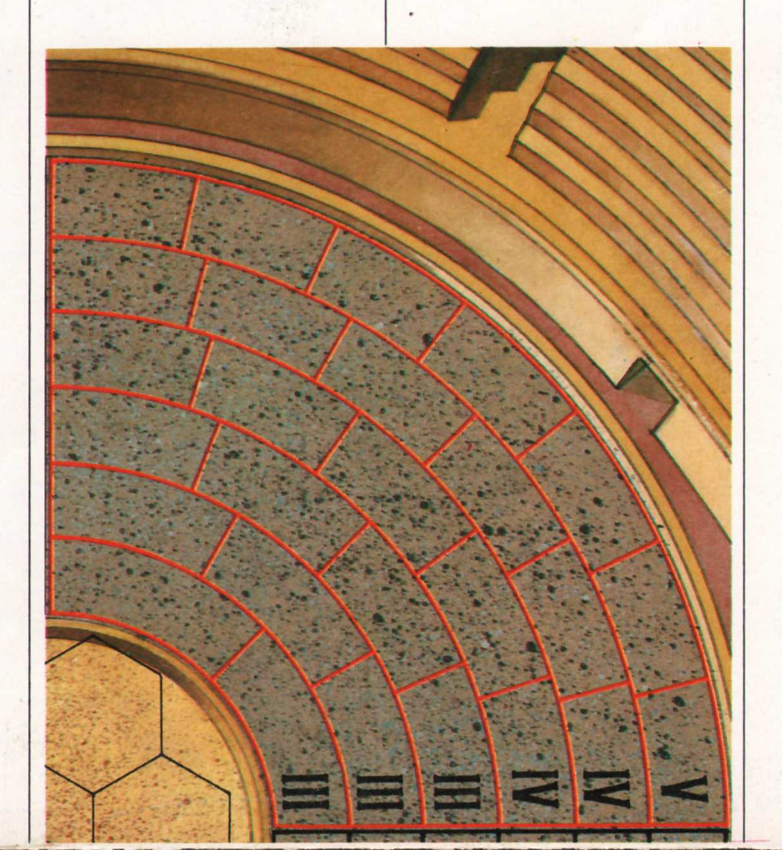
nombre de déboîtements	accident sur un	table
2	1	A
3	1, 2, 3	B

collisions
un char ne peut en aucun cas entrer volontairement en collision avec un autre. A chaque fois que cela est possible, on est contraint de se déplacer, voire de freiner, de manière à éviter toute collision. Cependant, lorsque la collision est inévitable, elle entraîne automatiquement un accident.
La nature de l'accident est tirée sur la table A pour celui qui subit la collision et sur la table B pour celui qui la provoque.
queue de poisson
il est possible de faire une queue de poisson pour forcer un char adverse à ralentir. Il faut pour cela terminer son mouvement sur la case située immédiatement devant celle où se trouve ce char. La vitesse du char qui subit la queue de poisson est alors automatiquement réduite de 1 sur l'indicateur de vitesse.
bourrage
il est possible de tenter de pousser un char adverse ou de le déséquilibrer. Il faut pour cela terminer son mouvement, dans une ligne droite, à côté de lui. Cela signifie qu'il faut s'arrêter à la même hauteur dans un couloir contigu. Il faut pour cela que les deux chars aient une vitesse minimum de 3.
Le joueur du char qui est ainsi poussé doit alors lancer un dé pour savoir si la poussée a eu un effet. Si c'est le cas, il est déporté à la même hauteur dans le couloir suivant, dans le sens de la poussée. S'il devait être déporté en dehors de la piste, il a auto-

Vitesse du plus lent des chars concernés	Poussée réussie sur un
4	1
5	1, 2
6	1, 2, 3
7+	1, 2, 3, 4

JEUX & S 41 INEDITS

ARENES





V	V	V
VI	VI	VI
VII	VII	VII
VIII	VIII	VIII
IX	IX	IX

V

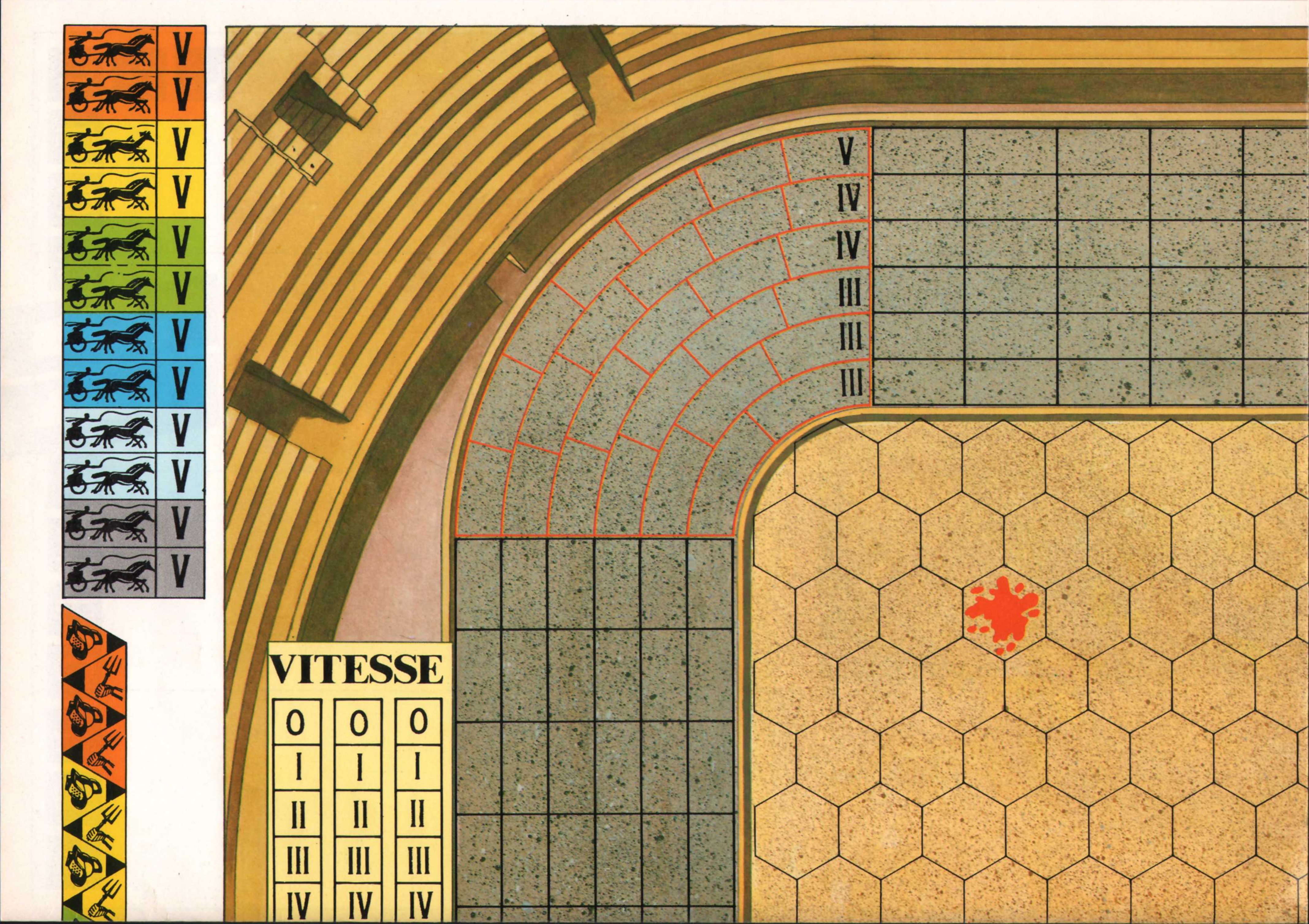
IV

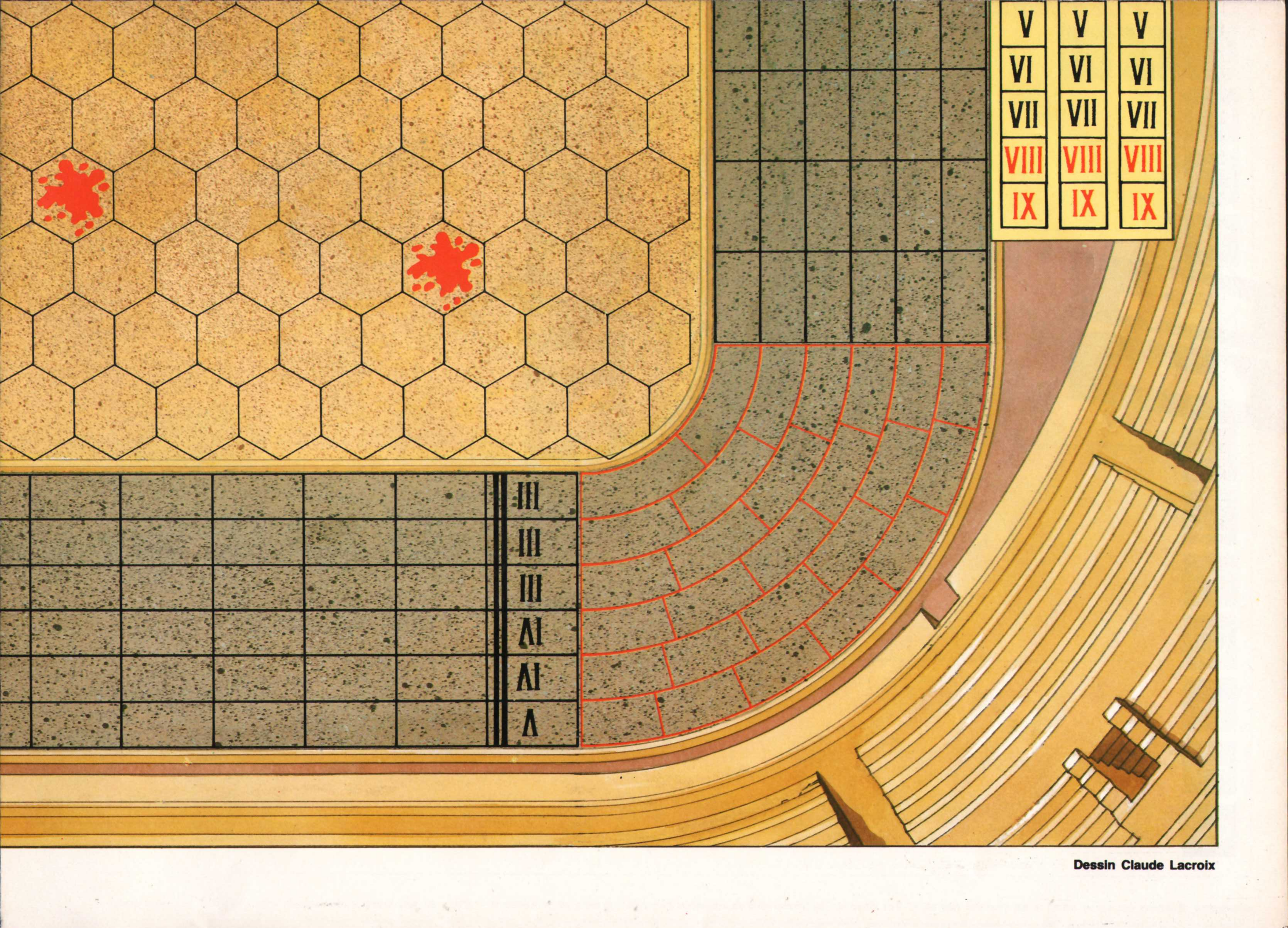
IV

III

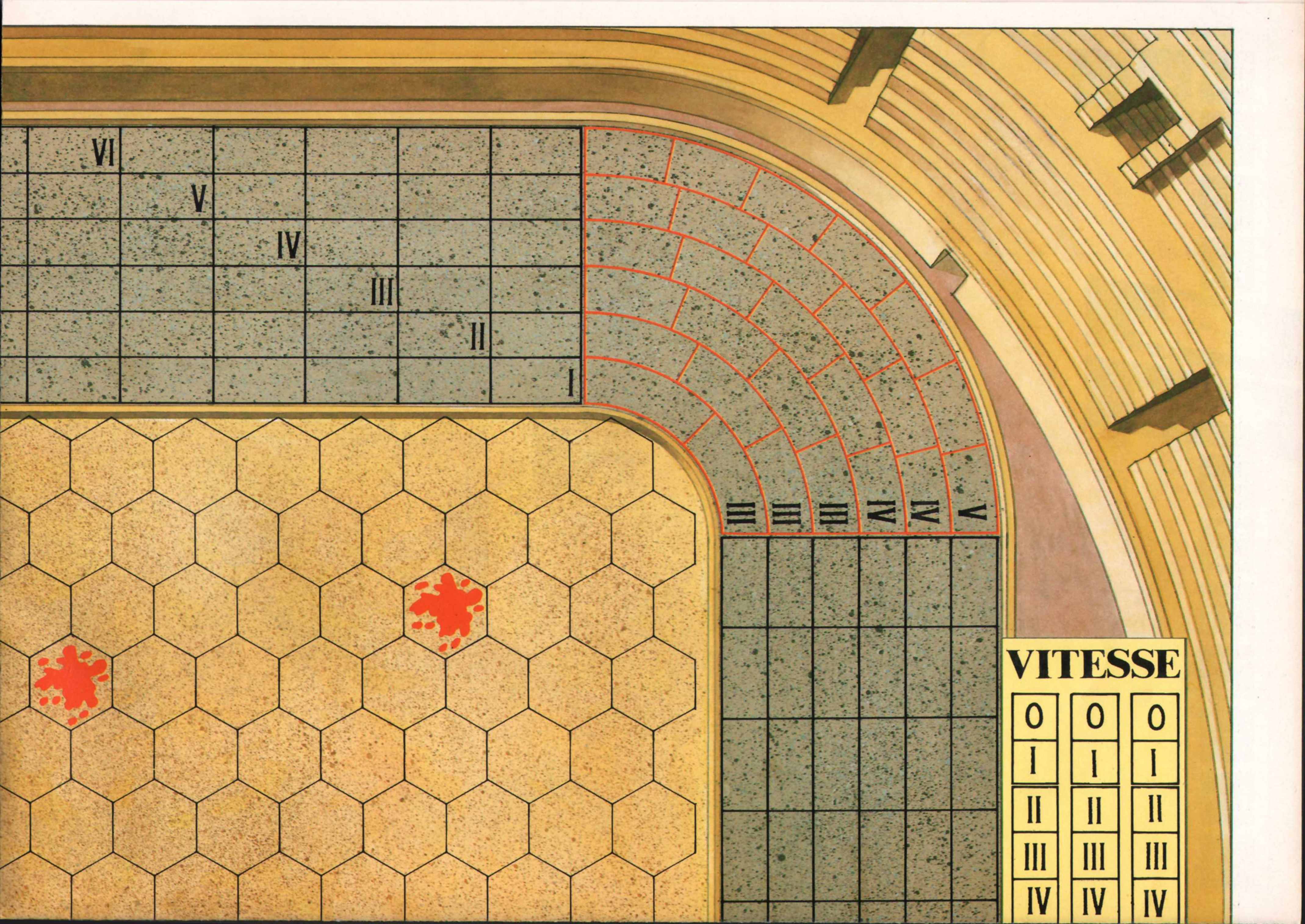
III

III


V
V
V
V
V
V
V
V
V
V
V
V
V
IV
IV
III
III
III
VITESSE
0 0 0
I I I
II II II
III III III
IV IV IV



Dessin Claude Lacroix


VI V IV III II I
III III III IV IV V
VITESSE
0 0 0
I I I
II II II
III III III
IV IV IV

ARENES

Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.

matiquement un accident, déterminé sur la table A si sa vitesse était de 4 ou 5, sur la table B si elle était supérieure.

accrochage

il peut y avoir accrochage lorsqu'un char, que ce soit sur une ligne droite ou dans un virage, passe à une vitesse supérieure à côté d'un autre char. Le char qui « double » termine normalement son mouvement. Ensuite, on lance un dé. Si le résultat est 1 ou 2, cela signifie qu'il y a eu accrochage entre les deux chars. Cela n'entraîne pas automatiquement l'accident. On lance alors un dé pour chaque char concerné :

Vitesse du char	accident sur un	table
3	1	A
4	1, 2	A
5	1, 2, 3	B
6	1, 2, 3, 4	B
7+	1, 2, 3, 4, 5	B

SPARTACUS

matériel

- un dé traditionnel à six faces,
- pions gladiateurs aux couleurs des joueurs.

Ce jeu se déroule sur la surface d'hexagones, qui se trouvent au centre du plateau de jeu. Chaque joueur contrôle des gladiateurs qui vont se battre dans l'arène. Plusieurs types de combat sont possibles. Le combat traditionnel, individuel, dans lequel les gladiateurs se battent séparément, un contre un, ou le combat « en double », où les gladiateurs sont opposés 2 à 2. Les joueurs peuvent aussi décider d'un combat « sans règle », dans lequel les gladiateurs sont libres de se déplacer et de frapper qui ils veulent. Peut-être moins conforme à la tradition historique, cette solution est néanmoins très intéressante au niveau du jeu.

Nombre de joueurs	Nombre de gladiateurs par joueurs*
2	3
3	2
4	2
5	2
6	1

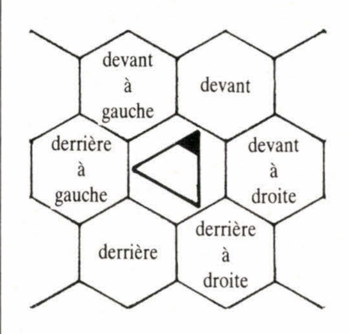
* le type de gladiateur (rétiaire ou myrmidon) est au choix du joueur. Le myrmidon est armé d'un bouclier rond et d'une épée courte, alors que le rétiaire dispose d'un filet et d'un trident. Nous conseillons aux joueurs débutants d'utiliser des myrmidons.

mise en place

selon le type de combat choisi par les joueurs, la mise en place sera différente. Pour un combat traditionnel, un contre un, on mélange dans un sac tous les pions représentant les gladiateurs participant au combat. Ensuite, on tire au hasard des groupes de deux pions qui représenteront les couples de gladiateurs devant se combattre. Lorsque l'on tire deux gladiateurs faisant partie de la même équipe, on les remet dans le sac et on reprend le tirage au sort. Pour les combats de deux contre deux, chaque équipe comprendra obligatoirement un rétiaire et un myrmidon. On ne met dans le sac que les pions rétiaires, et l'on tire ainsi au sort les équipes qui s'affronteront.

Les gladiateurs devant combattre ensemble sont ensuite placés autour de l'un des six hexagones « de départ » (sable piétiné et traces de sang...). Chaque joueur oriente ses gladiateurs face à cet hexagone. Si, à la demande du public, César a décidé d'un combat sans règle, chaque joueur place ses gladiateurs dans un coin du plateau de jeu.

Le triangle noir qui figure sur chaque pion indique la direction vers laquelle regarde le personnage. Un gladiateur doit toujours faire face à un côté de l'hexagone où il se trouve. Dans la suite des règles, on distinguera les trois hexagones se trouvant « devant » chaque personnage et les trois se trouvant « derrière ».



En début de partie, chaque gladiateur a 5 « points de résistance » (PR).

le tour de jeu

chaque joueur devra disposer d'une feuille de papier et d'un stylo pour « programmer » les actions de ses gladiateurs. Il est conseillé d'y tracer une colonne pour chaque gladiateur. Chaque joueur programme à l'avance trois séquences de jeu, soit trois actions, pour chacun de ses gladiateurs, en utilisant le code donné plus bas.

Ensuite, on révèle les programmations, et les actions programmées à chaque séquence sont exécutées.

la programmation

les actions possibles sont :

Pour tous les gladiateurs :

A : pas en avant
R : pas en arrière
GA : pas vers la gauche en avant
DA : pas vers la droite en avant
GR : pas vers la gauche en arrière
GD : pas vers la droite en arrière
g1 : un sixième de tour vers la gauche
g2 : deux sixièmes de tour vers la gauche
d1 : un sixième de tour vers la droite
d2 : deux sixièmes de tour vers la droite
é : éviter

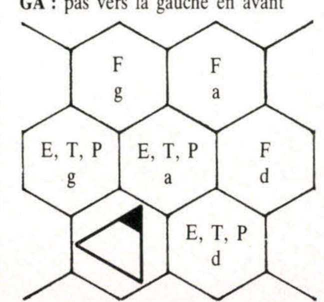
- Pour les myrmidons :

Ea : coup d'épée sur l'hexagone situé devant soi
Eg : coup d'épée sur l'hexagone situé devant à gauche
Ed : coup d'épée sur l'hexagone situé devant à droite
Pa : parer avec le bouclier devant soi.
Pg : parer devant à gauche
Pd : parer devant à droite

- Pour les rétiaires :

Fa : lancer de filet droit devant
Fg : lancer de filet légèrement à gauche
Fd : lancer de filet légèrement à droite
Ta : coup de trident devant soi
Tg : coup de trident devant à gauche
Td : coup de trident devant à droite

Ainsi, par exemple, la série
A/Pd/Eg
signifiera :
un pas en avant, parer à droite, coup d'épée à gauche.



détail des ordres

les ordres de déplacement (A, R, GA, DA, AR, DR) entraînent un déplacement du gladiateur d'un espace dans la direction indiquée.

Les ordres de pivot (g1, g2, d1 et d2) entraînent un pivot d'un ou deux sixièmes de tour vers la gauche ou vers la droite.

L'ordre **P** (parer) protège totalement à cette séquence contre les coups d'épée et de trident venant de l'hexagone indiqué.

L'ordre **é** (éviter) permet d'échapper automatiquement, à cette séquence, à tout lancer de filet, même venant de l'arrière.

Les coups d'épée (E) ou de trident (T) ne peuvent toucher qu'un gladiateur situé sur l'hex indiqué dans l'ordre, l'un des trois hex devant celui qui frappe. Si l'adversaire avait programmé à cette séquence un ordre de Parer vers l'hex en question, le coup est neutralisé. Sinon, le joueur qui contrôle le gladiateur qui donne le coup doit lancer un dé. Un résultat de 5 ou 6 indique que, à la suite d'une maladresse, le coup a raté. Sinon, la victime perd 1 PR.

Un rétiaire ne peut pas lancer un filet (ordre F) sur un adversaire qui se trouve au contact, sur l'un des trois hex devant lui. Il ne peut le faire que sur l'un des trois hex situés immédiatement au-delà (voir schéma), et à condition que les deux hex intermédiaires ne soient pas tous deux occupés. Si l'adversaire n'avait pas programmé à cette séquence d'ordre éviter (é), le joueur qui contrôle le rétiaire doit lancer un dé et se référer au tableau ci-dessous. Si l'un des deux hex intermédiaires est occupé, on ôte 1 au résultat du dé.

0-1-2 : raté et filet perdu
3-4 : raté, mais filet rattrapé à temps
5-6 : adversaire pris dans le filet.

Un personnage pris dans un filet est immobilisé pour les trois prochaines séquences, en comptant éventuellement celle en cours s'il n'a pas encore agi. Pendant ce temps, il ne pourra rien faire. Il ne pourra être reprogrammé que pour les séquences ultérieures.

Si l'adversaire ne se trouve pas sur les cases où l'on peut lancer le filet, le joueur qui contrôle le rétiaire lance quand même un dé. Un jet de 1 ou 2 signifie que le filet est perdu.

Chaque rétiaire ne dispose que d'un seul filet. S'il est perdu ou a déjà servi, il ne

peut plus se battre qu'avec son trident. (Règle optionnelle : un rétiaire se trouvant sur l'hex où est tombé son filet peut le récupérer avec un ordre R « Ramasser ».)

l'exécution des ordres

les ordres sont effectués séquence par séquence, dans l'ordre suivant :

1. é (éviter) et P (parer), valables pour toute la séquence.
2. coups (E et T) et lancer de filet.
3. pivots.
4. mouvements.

Les ordres de même catégorie sont exécutés simultanément. Lorsque deux gladiateurs ont programmé un mouvement vers le même hex, chacun lance un dé. Celui obtenant le plus fort résultat se déplace, l'autre ne bouge pas.

mort et grâce

un gladiateur qui arrive à 0 point de résistance tombe à terre. Dans un combat régulier (un contre un ou « en double »), la foule décide alors s'il doit être exécuté ou gracié. On lance pour cela un dé et l'on consulte la table suivante, à la ligne correspondant au tour de jeu où le vaincu est tombé. En effet, plus le vaincu a résisté longtemps, plus il a de chances d'être gracié.

tour n°	verdict	
	grâce	mort automatique
2		
3	1	2, 3, 4, 5, 6
4	1, 2	3, 4, 5, 6
5	1, 2, 3	4, 5, 6
6	1, 2, 3, 4	5, 6
7 et +	1, 2, 3, 4, 5	6

après le combat

si les gladiateurs étaient opposés un à un ou deux à deux, les vainqueurs du « premier tour » vont devoir de nouveau se battre. Les graciés ne reprennent pas le combat. On procède à un tirage au sort pour savoir qui se bat avec qui, comme au début de la partie, et les gladiateurs démarrent le nouveau combat dans l'état où ils ont terminé le précédent, notamment en ce qui concerne les blessures. Chaque joueur fait alors la somme des points de ses gladiateurs. Un gladiateur mort au nième tour vaut n points, un gladiateur gracié vaut n + 1. Les gladiateurs survivants valent le nombre de tours joués + 2.

GAZETTE GALACTIQUE

Le Conseil Galactique a été saisi de nombreuses questions par les joueurs de Mega : Téléportation, Points de Transit,... etc. Nous y répondrons, au fur et à mesure, dans ces pages. Par ailleurs, cette gazette reste ouverte à toutes vos suggestions.

Suite aux questions de certains MJ, angoissés par des problèmes de logique dans les bases de leurs scénarios, il devient nécessaire de détailler l'utilisation des Points de Transit.

...LES UTILISER

Résumons ce que l'on sait déjà : passer d'un Point à un autre consomme des pVo, d'autant plus si le voyage se situe hors de l'univers d'origine du Mega. Un Mega peut créer un Point de Transit, ce qui reste toutefois éprouvant et risqué. Il peut entraîner dans son voyage un être vivant, Mega ou non, là aussi moyennant certains risques (voir règles p. 18 dans Mega 2).
D'autre part, un Mega égaré peut, en entrant dans un Point de Transit, retrouver le chemin du dernier Point employé (une chance sur deux) ou des deux précédents (une chance sur trois).
Et si cela ne marche pas, il peut émettre un signal de détresse vers les Guetteurs (êtres étranges sur lesquels nous reviendrons plus tard). Ceci est détaillé p. 54 et 56 des règles.
Voici maintenant quelques éléments restés dans l'ombre :

• *Le Mega consomme-t-il 1pVo au départ de la mission ?*
Les techniques d'hypnoéducation, qui servent surtout à apprendre au Mega la langue qu'il va utiliser, permettent également d'imprimer dans son esprit une empreinte suffisamment forte du Point de Transit à atteindre pour que ce premier Transit ne consomme pas de pVo. Ceci n'est valable qu'au départ de missions commanditées par la Guilde des Mega.

• *Comment un Mega trouve-t-il le chemin de son Point d'arrivée ?*
A sa création, le Point porte l'empreinte de celui qui l'a créé. Pour un Mega, trouver le chemin du Point de destination revient un peu au même que, pour un expert en peinture, se diriger vers le « bon » tableau au milieu d'une foule d'autres œuvres exposées dans une grande salle. Il doit bien sûr savoir ce qu'il cherche...

• *Y a-t-il des liens privilégiés entre certains Points de Transit ?*
Utiliser un Point de Transit et voyager vers un autre crée certains remous dans le continuum, qui peuvent être perçus par un Mega comme des lignes de force, plus ou moins discernables.
Ce qui nous amène à créer une nouvelle Aptitude, réservée aux Mega: Sonder (sous-entendu « un Point de Transit »).

Sonder : 3011010010 E,C,A.

Le pourcentage obtenu permet au Mega, s'il réussit son jet de 1d100, de sentir :

— si le Point vient d'être utilisé (moins de 6 heures) ;

— le nombre de personnes transitées (une, deux ou trois, beaucoup..) ;

— s'il existe un lien « fort » avec un autre Point de Transit ; ce qui est le cas lorsque :

1. le Point vient juste d'être utilisé par quelqu'un (lien « fort » avec le Point de Destination de ce (ou ces) voyageur(s),

2. ce Point est presque systématiquement utilisé vers un autre Point précis (cas fréquent sur la planète Norjane, où des membres du Conseil Galactique vont ainsi de leur demeure à leur salle de travail dans les palais de la Guilde),

3. depuis sa création, ce Point n'a jamais « émis » que vers une seule et unique destination. Dans ce cas, un Mega s'y transitant sans se concentrer fortement sur un autre Point d'Arrivée qu'il désire atteindre, se retrouvera automatiquement à cette destination unique.

...LES DEREGLER

Les Points de Transit n'ont rien d'immuable, bien que certains aient résisté des millénaires depuis leur création. En dehors de leur forme incontournable de tétraèdre (depuis le temps, on a tout essayé), leur aspect le plus courant est un bloc de 1,5 m à 3 m de haut, en pierre très dure ou en métal inaltérable. Une fois « activé », un Point de Transit continue à fonctionner tant qu'il n'a pas perdu 10% de sa masse d'origine.
Attention : si une fissure traverse le Point de part en part, il devient totalement inutilisable. Bien entendu, un Mega « sondant » un Point mort ne sentira rien et en déduira son inefficacité.
En certains lieux, qui sont ou furent stratégiques, la Guilde des Mega s'est parfois donné le mal de bâtir des Points de grande taille, donc moins sensibles aux chocs ou à l'érosion.
Il existe des cas limites, où le Point est près de « mourir », et où le Transit peut parfois déraper (même procédure que le « Transit à problème nº 1, p. 18 des règles).

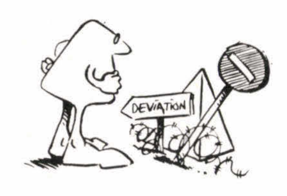
Autre cas de figure : un Mega désire ne pas être suivi, ou du moins, brouiller les pistes.

1. Fausse piste : le Mega décide, avant le Transit, de créer une fausse piste vers un Point qu'il connaît. Il commence par consommer 2d6 pVo, puis doit réussir un jet de 1d100 sous



son aptitude « Sonder ». S'il réussit, il se transite vers son but, mais sa « piste » mène à l'autre Point. S'il rate, il se transite sans avoir créé de fausse piste.
Les pVo consommés s'ajoutent à ceux normalement requis par le Transit (règles p. 18) ; ce genre de ruse est donc réservé à des Mega de haut niveau en Volonté.

2. Obstacle : le Mega « ferme le passage » en consommant 1 pVo par « Point d'Obstacle ». Lorsqu'un Point est ainsi « fermé », tout Mega qui tente d'y entrer doit réussir un jet sous « Sonder » assorti d'un malus : ce malus est de 10 par Point d'Obstacle. S'il rate, il ne peut utiliser le Point de Transit.



Si c'est le Point d'Arrivée qui est fermé, la procédure est la même. Un « sondage » réussi permet de ressortir, un échec signifiant que le Mega est retransité à son Point de Départ.

NB : l'obstacle fonctionne même pour celui qui l'a posé. Le retirer consomme le nombre de points d'obstacle attribués +1d6, et demande une heure environ.

3. Impasse : le Mega se transite normalement, sans viser un but précis. Naviguant dans les continuum indescriptibles et sans géométrie qui séparent les univers, il doit alors réussir un jet de 4d6 sous son Equilibre. S'il rate, il perd 1d6 pE, et peut refaire une tentative. S'il tombe à moins de 4pE, il va rejoindre les créatures monstrueuses qui dérivent aux frontières du réel... S'il réussit, il crée alors une piste débouchant sur le vide. Tout Mega empruntant ce Point se retrouvera dans le même continuum, et devra utiliser la même procédure pour revenir au Point de Transit, ou subir les mêmes conséquences.

AUTRES MOYENS DE VOYAGE RAPIDE

Compte tenu des distances phénoménales qui séparent les mondes habités du cosmos, la méthode la plus courante est le vaisseau spatial naviguant en hyperespace. Ce système permettant, par rapport au voyage subluminique (vitesse inférieure à celle de la lumière), de réduire à quelques jours, au pire quelques mois, des trajets qui prendraient des années ou même des siècles. Lors de l'exploration d'une nouvelle planète, il est fréquent qu'un Mega accompagne la première expédition, y crée un Point de Transit et revienne par cette voie (voir Mission sur Valir 4, l'un des scénarios de Mega 1).
Les puissants s'accommodant parfois mal de ces délais, il a été mis au point des machines de «téléportation », capables de désintégrer un individu ou un objet, et de l'émettre vers un récepteur où il est « réintégré ». Ce système est toujours resté très rare, réservé à de hauts personnages, à des organisations militaires ou gouvernementales. L'énergie requise pour téléporter un humain de taille moyenne équivaut à l'énergie consommée par une capitale moderne en une journée.
Trouver, amener, stocker et surtout payer cette énergie n'est pas à la portée de tout le monde...
Certaines races du Cosmos possèdent également des facultés naturelles de téléportation. De tels déplacements sont en général limités à un petit territoire, l'individu ne pouvant se téléporter qu'en un lieu où il est déjà allé.
Le point commun de tous ces systèmes est qu'ils fonctionnent à l'intérieur d'un univers donné. Aucun ne permet d'atteindre un univers parallèle.

Pour les voyages interdimensionnels, les Points de Transit constituent les seules communications « stables ». Les autres passages sont le plus souvent accidentels : déchirures du continuum, s'exerçant quelque temps en un lieu limité avant de disparaître, parfois causées par des machines très puissantes, par des cataclysmes cosmiques, ou par de simples anomalies dans la trame qui lie les univers entre eux. Là aussi, il existe des races douées de la capacité d'aller d'un univers à l'autre : ce cas reste extrêmement rare. Quant aux « êtres » qui existent entre les dimensions, et que l'on peut parfois « sentir » au cours d'un Transit, les Mega n'aiment pas trop en parler...

LANGUES

Les langues apprises par les Mega par hypnoéducation disparaissent de leur esprit quelques jours après la fin de mission. La langue maternelle d'un « hôte », que le Mega transféré dans cet hôte parle couramment, est oubliée au rétrotransfert, en autant d'heures que le Mega est resté de jours dans le résident. Cependant, pour les longues missions, le Mega, à chaque fin de semaine, lance 4d6



sous sa Communication. S'il réussit, il gardera un souvenir de la langue, dont la « qualité » sera appréciée en fonction de sa « marge de réussite ».

ÉQUILIBRE ET VOLONTÉ

Si le tableau « Volonté de guérison », p. 22, est exact, il y a inversion des chiffres dans le paragraphe Equilibre de la p. 11. Donc, on peut bien transformer, en cours de partie, 2pE en 1pVo.

CHAMP DE FORCE

Malgré d'importants crédits alloués aux chercheurs penchés sur ce problème, aucun modèle de champ de force ne permet au porteur de tirer vers l'extérieur tant qu'il est activé.

PLANÈTE MEGA

La planète s'enrichit d'un nouveau service : Mega Reporter.



Vous suivez l'itinéraire habituel (allumez votre Minitel, faites le (1) 36.15.91.77, JESSIE, MG pour Mega, et là, le menu vous propose d'écrire (5) ou de lire (6) dans un « melting-pot » d'informations dont Vous êtes l'auteur. Plus pratiques d'accès que les petites annonces, d'une utilité différente des BL (boîtes aux lettres), ces pages peuvent être lues par tous. Elles vous permettent d'annoncer vos créations de scénarios, vos démonstrations de jeu et autres activités, de donner votre recette du cocktail Galactik ou vos bombages et autres graffitis sentencieux. Une condition : avoir un rapport direct avec Mega...



Les commentaires de cette rubrique répondent aux questions posées au Conseil Galactique par les joueurs de Mega, et déposées dans la BL : *CG (75)*.

Mots croisés



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	D	E	B	A	R	B	O	U	I	L	L	E	R	■	P
2	E	P	I	C	I	E	R	■	M	U	I	D	■	F	O
3	C	U	L	E	■	R	E	S	P	I	R	A	B	L	E
4	L	I	E	R	R	E	■	T	A	■	E	M	A	I	L
5	A	S	■	B	A	T	T	O	I	R	S	■	T	R	I
6	R	E	C	E	L	■	A	P	R	E	■	F	E	T	E
7	A	M	I	■	L	O	I	■	E	F	F	E	L	■	R
8	T	E	L	L	I	E	R	E	■	L	A	R	E	S	■
9	I	N	■	A	D	R	E	S	S	E	R	■	T	A	S
10	O	T	A	G	E	S	■	S	I	T	I		■	M	I
11	N	■	B	U	S	T	I	E	R	■	N	A	C	A	L
12	■	S	E	N	■	E	N	S	E	V	E	L	I	R	■
13	D	E	T	E	N	D	U	■	N	A	U	S	E	E	S
14	A	V	I	S	E	■	L	I	E	U	S	■	U	S	A
15	M	E	R	■	F	I	E	L	■	D	E	U	X	■	C

Horizontal :

1. Transformer son indien en visage pâle. - **2.** On lui demande rarement de travailler sans filet. Faisait bonne mesure. Bouddha. - **3.** Fait marche arrière dans le port. Supportable. - **4.** En vert et contre tout. Possessif. Avec lui, on a la dent dure. - **5.** Tombeur de dames qui peut se tenir à carreau. Très doués pour les claques. Travail demandant de l'adresse. - **6.** Détention illicite. Avide. Noce. - **7.** Élément de cercle. Elle se débat avant d'être arrêtée. Dessinateur humoristique. - **8.** Format de papier. Dieux domestiques. - **9.** Dans le coup. Envoyer. Place de grève. - **10.** Monnaies d'échange. Forme de contestation non violente. Note. - **11.** Sous-vêtement féminin. Relatif à une partie du corps. - **12.** Circule en Asie. Mettre plus bas que terre. - **13.** Tel un chat à qui l'on a donné du mou. Envies de rendre. - **14.** Qui vaut donc deux. Poissons. Grande puissance. - **15.** Une grève la fait mourir. Témoin digne de foie. Font la partie.

Vertical :

1. Elle peut correspondre à un envoi de fleurs ou de feuilles. Préjudice. - **2.** Coup de pompe laissant à plat. Donne des boutons. - **3.** Humeur verte. On l'a à l'œil. Bêtifier. - **4.** Sarcastique. Leurs existences ne tiennent qu'à un cordon. - **5.** Participe. Famille d'oiseaux. Vaisseau. - **6.** Attribut du Français moyen. Unité d'intensité de champ magnétique. - **7.** Devise nordique. Passer sous silence. Aunée. - **8.** Met en arrêt. Soutiennent les crosses. Pronom. - **9.** Qui ne peut donner deux parts équitables. Elle finit toujours en queue de poisson. - **10.** Tout pour elle. Fait preuve de réflexion. Canton suisse. - **11.** Dans la poche de tous les Italiens. Qui s'émiette après la cuisson. - **12.** Parfois mis sous cloche. Minette raffinée. Sans aucune valeur. - **13.** Il suit le cours. Royaume des Dieux. - **14.** Courte flamme du feu follet. Fruits de frêne. - **15.** Il a fait place au chauffagiste. Argile. Connaissant la musique, il a bâti sa réputation sur du vent.

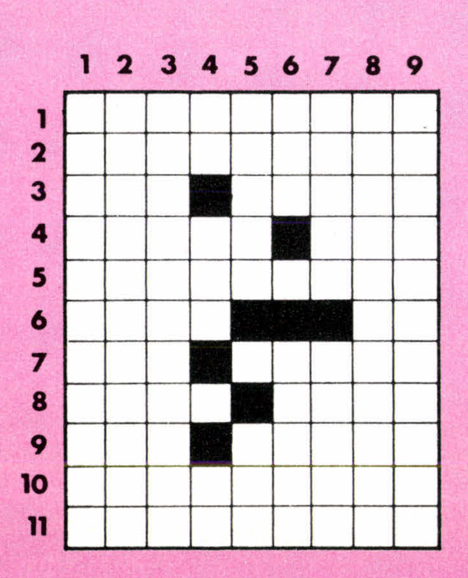



Horizontal :

1. Ne sont donc pas dénués de fondement. - **2.** Il aura fini de râler quand on lui apportera sa bière. - **3.** Parties d'ypréau. Ensemble d'articles. - **4.** S'applique à Iglesias, mais pas à Sardou… Suit son cours hors de chez lui. - **5.** Dépassait la mesure (s'). - **6.** Concurrente de Delft. Sulfate. - **7.** En villégiature. Mettre les pouces. - **8.** Sens contraire. Symbole de patience. - **9.** Supprima. Gave. - **10.** Sorties. - **11.** Véhicule privilégié des transports en commun.

Vertical :

1. Ils font campagne pour leurs clients. - **2.** Marque de voiture, par exemple. - **3.** Leurs soupirs entretiennent leur flamme. - **4.** Tout le monde et personne. Degré. Participe. - **5.** C'est offrir le gîte et le couvert à de vraies teignes. Ravit. - **6.** Souverain antique. Rathbone pour ses intimes. - **7.** Défaite russe. Où le soi rejoint l'être. - **8.** Reconnaissant. - **9.** Qui justifie qu'on râle.



Solutions page 120.



Probabilité de...
2 dates différentes sur 2 élèves : 364/365
3 dates différentes sur 3 élèves : 364×363/365×365
4 dates différentes sur 4 élèves : 364×363×362/365×365×365
5 dates différentes sur 5 élèves : 364×363×362×361/365×365×365×365, etc.

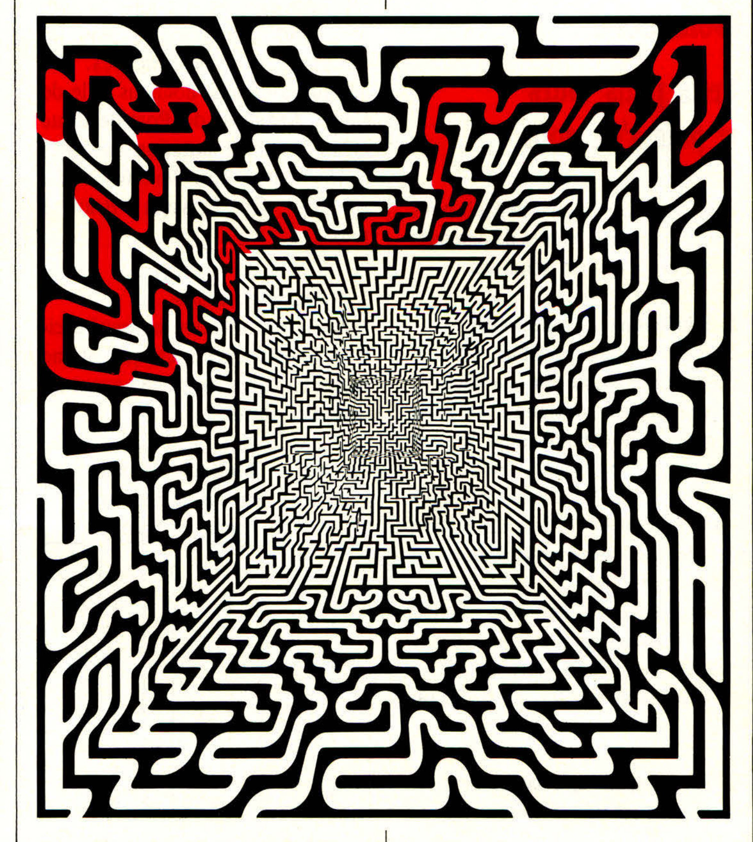
On constate qu'à partir de 22 élèves, la probabilité d'avoir des anniversaires tous différents est inférieure à une chance sur 2. Pour 50 élèves, elle vaut : 0,025568.
Signalons également à M. Desenne, de Grenoble, qui, pour le problème « proportions » toujours dans le casse-tête « Les Grandes Écoles », propose 21 élèves 3/2 et 9 en 5/2, que :

— 21 n'est pas un multiple de 9 (le tiers du tiers est admis à l'X)

— contrairement à ce qu'il pense, l'effectif des classes de « Math Spé » en France est en général beaucoup plus proche de 50 que de 30.

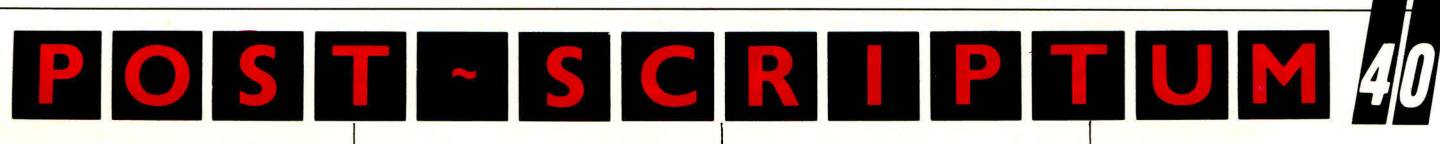
PROFONDEUR II...

Page 30, Philippe Fassier vous demandait de sortir de ce deuxième labyrinthe. En voici les deux chemins possibles :



EMPILEZ... MAIS INVERSE !

Dans notre numéro 39, pages 50 et 51, dans l'article « empilez et rempilez » (de François Pingaud) un paragraphe a été inversé. La fin de la partie attribuée au jeu TOURS appartient finalement au jeu COLONNES DE TROIS.



Solutions...

Trois p'tits tours et puis s'en vont

Pages 86 et 87, Louis Thépault nous proposait des problèmes de parcours circulaire. Voici les solutions.

1. Élimination à l'américaine
Une des solutions possibles. Chaque coup est représenté par une fraction, le numérateur désignant le pion déplacé et le dénominateur le pion éliminé par le pion déplace :
2/4 7/4 13/11 7/6 2/7 3/2 8/1 13/9 8/13 3/8 3/8 5/10 3/12 5/15 3/5, le pion n° 3 restant le seul sur le plateau en fin de partie.
Il fallait surtout se servir du fait que 15 est divisible par 3 et 5, et amener chaque pion « non multiple de 3 » en deux coups sur les cases 6, 9 ou 12.

2. Permutations circulaires
Vous avez été très nombreux à nous signaler que ce problème pouvait se résoudre en... sept coups au lieu de... neuf annoncés ! De plus, les variantes sont nombreuses. Au hasard, nous vous donnons celle de Louis Azémard de Port-de-Bouc (13110) (même notation que précédemment) : 7/3 ; 3/6 ; 6/4 ; 4/2 ; 5/4 ; 6/5 ; 7/6. Et voilà ! Bravo à tous...

3. Réaction en chaîne
Il existe une solution en neuf excitations extérieures, chaque atome excité en début de chaîne ayant un potentiel positif.

Atome exicté	Molécule obtenue en fin de réaction à partir de l'atome 0
1	0 – 3 1 3 2 – 2 – 1
3	0 – 3 1 – 2 2 – 1 3
1	0 – 2 3 1 – 1 – 3 2
1	0 – 2 3 – 1 1 – 3 2
3	0 – 2 – 3 – 1 1 3 2
2	0 2 – 3 – 1 1 3 – 2
1	0 3 – 1 2 – 2 1 – 3
1	0 3 – 1 – 3 – 2 2 1
3	0 – 1 – 2 – 3 3 2 1

4. Variation sur la rumba
La solution est unique.
Chaque point indique un début de coup et chaque astérisque un début de distribution à l'intérieur du coup.

A	B	C	D	E	
1	2	3	4•	5	0
2	3*	3	0	6	1
2	0	4	1	7*	1
3	1	5	2	1•	3
3	1	5	2•	0	4
3	1	5	0	1•	5
3	1	5•	0	0	6
4	2*	0	1	1	7
4	0	1	2*	1	7
4	0	1	0	2•	8
5*	0	1	0	0	9
0	1	2	1	1•	10
0	1•	2	1	0	11
0	0	3*	1	0	11
0	0	0	2	1•	12
0	0	0	2•	0	13
0	0	0	0	1•	14
0	0	0	0	0	15

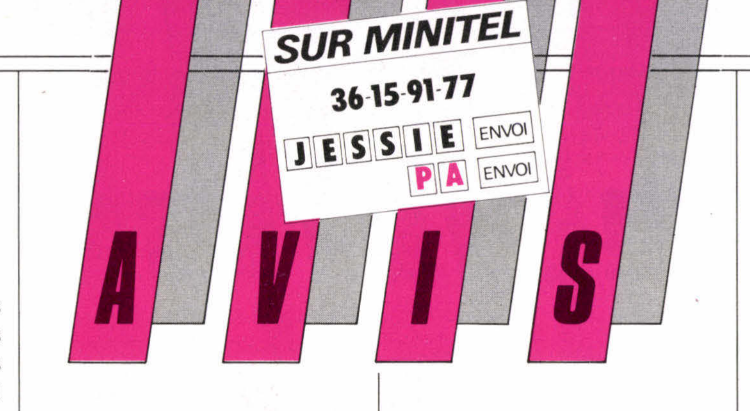
5. Tour de cartes

Ordre des cartes à partir de celle du dessus :
As - 5 - 7 - 4 - 2 - 9 - 6 - 8 - 3 - 10 qui donnera la configuration suivante :

5	3	4	8
As			10
9	6	2	7

LES GRANDES ÉCOLES

Dans *J & S* n° 39, dans le « casse-tête » Les Grandes Écoles, un résultat a intrigué plusieurs de nos lecteurs. Il est pourtant bien exact que parmi 50 élèves, la probabilité d'avoir 50 dates d'anniversaire différentes est inférieure à 3 % (elle est égale à 2,55 %). Pour vous en convaincre, ce petit calcul :



AVIS DES CLUBS

• Vous habitez la région de Fréjus Saint-Raphaël (Var), les JdR vous manquent ? Rendez-vous aux "Murs d'Eryx". On y joue à D&D, l'Appel de Cthulhu, Maléfices, Mega, Empire Galactique et autres jeux de simulation. Renseignements : Olivier Cohen, 306, corniche Ligurienne, 83380 Les Issambres. Tél : 94 81 45 64.

• « La Confrérie des Trolls » cherche amateurs de JdR entre 12 et 14 ans pour partie sur l'Oeil noir, l'Appel de Cthulhu, dans la région lorientaise (Morbihan). Renseignements : Olivier au 97 37 09 31 ou Davidan au 97 36 40 67.

• Les "Chevaliers de la Salamandre", club de jeux de stratégie, de simulation et de rôle, sans oublier les "grands classiques", se réunit tous les vendredis soirs à 20h30 à la MJC de Vitry-le-François. Tél : 26 74 08 06. Jeunes et moins jeunes y sont attendus avec impatience. Les "princesses" (les nanas, quoi, NdR) sont les bienvenues !

• Création d'un club de jeux de rôle à Saint-Etienne. On y joue à l'Appel de Cthulhu, Maléfices, etc. (pour débutants et initiés). Renseignements : 77 25 54 58 ou 77 57 67 66.

• A Thorigné près de Rennes, nouveau club de jeux de rôle. On y joue à l'Appel de Cthulhu, AD&D... Renseignements : Frédérik Morisson, 83, rue Nationale, Thorigné, 35510 Cesson. Tél : 99 62 03 02.

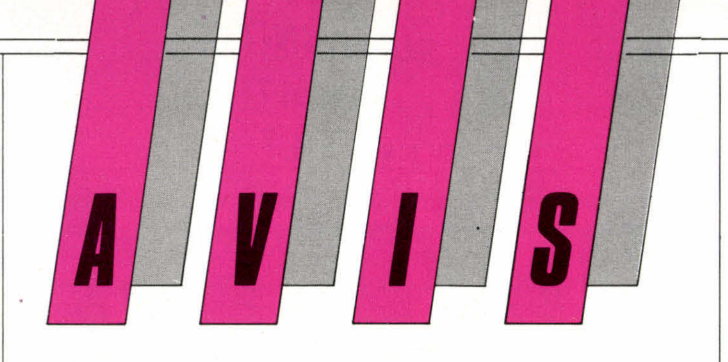
• Création d'un club de jeux de rôle à la MJC Robert-Martin, 26100 Romans/Isère. On joue à CAD&D, Mega, l'Appel de Cthulhu... Renseignements : Flène au 75 02 52 34.

• Formation d'un club de jeux au centre d'Amiens : Le Ludo-Club d'Amiens. On y pratiquera les principaux jeux dits "de salon" : cartes, dames, échecs... mais aussi jeux de lettres, Monopoly, Cluedo, etc. Ce club est ouvert aux adultes, adolescents, personnes âgées. On organisera des compétitions et de courts voyages à but ludique. Les créateurs de jeux y seront les bienvenus. Renseignements et inscriptions par téléphone : Anne-Marie Bénard, 22 92 24 32.

MANIFESTATIONS

• Pour la troisième fois, la « Compagnie Grise » organise à Limoges, salle J.-P Timbaud, durant le week-end du 4 et 5 octobre 1986, sa grande convention nationale multijeux.
Brillants joueurs expérimentés ou débutants pourront participer tout aussi bien aux grands classiques du jeu de rôle (AD&D, C of C, Légendes, Maléfices...) qu'aux jeux peu connus et inconnus (Paranoïa, Bushido,...) ainsi qu'à des jeux créés par nos soins. Vous pourrez également admirer une table de démonstration consacrée à Warhammer (300 figurines peintes en exposition) et participer à des concours de Lost Worlds et de figurines peintes : de nombreux lots seront offerts. J.-J Rue, 10, rue Albert-Camus, 87100 Limoges. Ph. Masson, tél. : 55 35 50 58.

TONNERRE DE BREST
Tonnerre de Brest, le second Festival de bandes dessinées de Brest, aura lieu cette année les samedi 27 et dimanche 28 septembre prochains à la Maison Pour Tous de l'Harteloire. Plus de 40 auteurs seront présents, offrant au public un très large éventail de genres (humour, satire, historique, heroic fantasy, science fiction, aventure, etc.). Nombreuses animations, créations et événements les plus divers : une mine de scoops et d'images inédites en perspective !



UN MONDE FOU, FOU, FOU... Les 27, 28 et 29 juin s'est déroulée la convention ludique Ragnarok, organisée pour la seconde fois par le Club Loisir Dauphine. Ce tournoi de jeux de simulation a remporté un grand succès. Le 27, donc, on débutait par un open de l'Appel de Cthulhu. Le lendemain, les joueurs s'affrontaient sur Advanced Donjons & Dragons. De ces éliminatoires émergèrent soixante joueurs et douze maîtres : ils étaient les heureux élus appelés à disputer la finale. Celle-ci se disputait sur un jeu créé pour la circonstance par Georges Besnard et Laurent Auday. Le jeu fut fort apprécié pour la simplicité de ses règles et la richesse de ses possibilités. Mais le moment fort fut sans aucun doute la remise des prix, offerts par Jeux & Stratégie, Gallimard, La N.E.F, la Librairie Saint-Germain, Pernod-Ricard, Casus Belli, Waterman, Camping-Gaz,... Furent primés Hong Mong, premier diplomate, Vincent Tréma, meilleur joueur de Cry Havoc, Serge Davidou meilleur maître et Jean-Pierre Weiss, premier joueur.

• Le « Cavalier Noir » de Meudon organise un tournoi international d'échecs en septembre. Le vainqueur sera qualifié pour le National du prochain Championnat de France. Inscription gratuite. Résidence des Cascades, 5 square Marcel Dupré, Bas-Meudon, 92190 Meudon.

• 6e Festival international de Rentrée du 7 au 11 novembre 86, 7 rondes système Suisse, 50 coups 2h30. Institut français de Gestion 33/37, quai de Grennelle, 75015 Paris. Renseignements : Cercle d'échecs de Meudon, 5 square Marcel Dupré, 92190 Meudon. Tél : 46 26 65 65. Inscriptions : 220 F.

• Trophée Jeux & Stratégie de la ville d'Auchel.
Le Cercle d'échecs auchellois organise cette année son troisième tournoi de parties semi-rapides le 27 septembre. De nombreux prix récompenseront les vainqueurs (voyages en Autriche et en Angleterre). Inscriptions : 30 et 50 F. Renseignements : J. Clodoré : 21 66 66 32 ; C. Miguel : 21 52 07 26 ; F. Claude : 21 52 65 52.

• Les clubs « Enfer et contre tout » et « les Hussards d'Isengard » organisent deux journées de rencontres, les 18 et 19 octobre à la Maison du Champs de Mars, cours des Alliés à Rennes.
Au programme : initiation aux jeux de rôle, expo de figurines, wargames, jeux de stratégie avec figurines, etc.

• Le club Jeux de rôle de la Ludothèque d'Istres organise, les 15 et 16 novembre prochains, un tournoi en deux parties, avec L'Appel de Cthulhu et la Compagnie des Glaces. Participation : 30 francs.
Renseignements : Ludothèque, C.E.C. les Heures Claires, 13008 Istres.

• Bridge
Création d'un nouveau challenge, la saison prochaine : le Challenge PLM-Frantel. Dix tournois seront organisés dans les villes suivantes : Rouen (19-21 septembre) ; Montpellier (3-5 octobre) ; Dijon (24-26 octobre) ; Lyon (8-10 novembre) ; Bordeaux (10-12 janvier) ; Nantes (6-8 février) ; Nancy (27 février-1er mars) ; Marseille (13-15 mars) ; Paris (1er-3 mai).
Le classement individuel se fera sur quatre tournois et comprendra trois séries : Open, Dames et Joueurs classés en dessous de la 1re série majeure.
Renseignements : Fédération française de Bridge, tél. : (1) 47 38 24 40.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• Joueur de 12 ans, jouant depuis 3 ans à D&D, cherche partenaire à New York et correspondant français de tout âge. Guillaume Daudin, 205 E 6rd 3st, New York 10021, USA.

• Guerrier solitaire sur la région de Grenoble cherche club ou partenaires pour jouer à D&D, Mega, wargames, etc. Tél. : 76 97 66 97. Demander Pascal.

• Joueur débutant de jeu de rôle recherche partenaire pour jouer à Roll Master, Mega, D&D... Thierry Gros, 16, allée d'Anjou, 38130 Echirolles.

• Recherche joueurs(euses) de Maléfices, l'Œil noir et Mega II, habitant près d'Amiens. Anthony Ringot, 32, rue du Congrès d'Amiens, 80090 Amiens.

• Au secours, débutant meurt d'ennui dans son donjon. Recherche partenaires (15-18 ans) pratiquant et possédant JdR et wargames à Meaux. Possède Empire Galactique et Mega plus des encarts *J&S.* Marc Cosnard, 2, square Corot nº 113, 77100 Meaux-Beauval.

• Joueur solitaire cherche joueurs (– 18 ans) de jeux de rôle pour jouer et éventuellement fonder un club. Hervé Marchand, 13, rue de la Providence, 53100 Mayenne.

• Eric, 20 ans, veut organiser un petit réseau de jeux par correspondance pour joueurs/joueuses (isolé(es). Diplomacy, wargames... Eric Morel, 9, rue J.-Ferry, 62153 Ablain-Saint-Nazaire.

• S.O.S. aventurier égaré, recherche partenaires ou club de JdR dans la région d'Annonay. Pierre-Emeric au 75 04 32 18 ou 75 34 68 51.

• Recherche partenaires pour échanger des programmes de jeux ou autres sur ordinateur ADAM TM colécovision. Tél. : 59 60 19 26. Alphonse Boréave, 23, rue du Pic-d'Anie-Pardies, 64150 Mourenx.

MESSAGES

• Recherche numéro 4 de *J&S.* Vincent Dessenne, 10, rue Eugène-Delacroix, 38000 Grenoble.

• Recherche possesseur C64 pour échanges jeux, liste (+ 200 jeux) sur simple demande. Alain Montoya, Route de Villieu, 01800 Meximieux.

• Recherche le logiciel Elite pour Apple IIe. Cherche contacts Apple, sur région lyonnaise si possible. Olivier Meirhaeghe, 19, rue Roger-Salengro, 10600 La Chapelle Saint-Luc.

• Prisonnier cherche correspondant possédant Amstrad CPC 464 pour échange de logiciels. Peut faire listing. M. Landry, 4108 B/349, 10, quai de la Courtille, 77011 Melun.

• Recherche correspondant pour jouer à La Campagne de Russie, Gettysburg ou Stormover Arnhem. Dany Froibbise, 52 rue Daubresse, 6040 Jumet, Belgique.

• Cherche trucs et astuces pour augmenter la compatibilité entre Laser 3000 et Apple II. Jean-Bernard Hentz pourrait-il me recontacter pour échanges ? Laurent Guigue, 3, bis rue Fanien, 62400 Fouquières-lès-Béthune.

• Recherche des solutions pour jeux d'aventure sur Apple II. Tél : 39 78 70 23. Demander Jean-François.

• Cherche mode d'emploi d'Applewriter photocopié. Marie-Pierre Trillon, 1 bis, rue Mirabeau, 94120 Fontenay-sous-Bois.

• Maîtres de jeu en panne d'idées, si vous pratiquez AD&D, Empire Galactique, Mega 2... Envoyez-moi une lettre me donnant quelques indications concernant le thème, le lieu, l'ambiance du scénario que vous désirez, accompagné d'un chèque de 25 F. Ecrire à Alex Bès, Imagine, 15, Grande-Rue, 78290 Croissy.

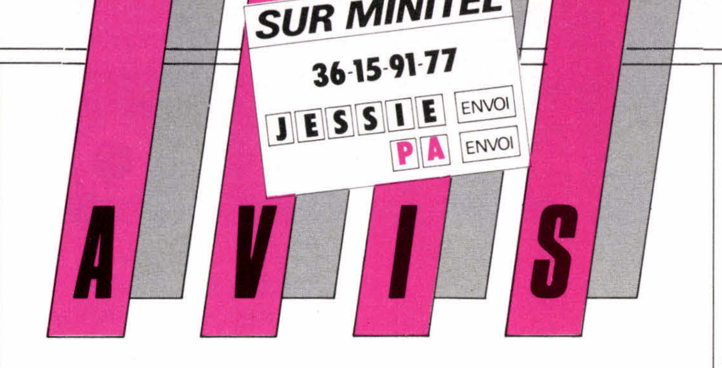
• Recherche personne pour me fournir gratuitement la fiche technique pour une carte 128 K et pour une carte à synthèse vocale. Fabrice Rocchiccioli, 223 avenue du Général-de-Gaulle, 94170 Le Perreux.

• Pour les MJ paresseux ou en manque d'idées, le club de JdR de Cluses « les Survivants de l'Apocalypse » vend scénarios pour D&D, Mega 2 et scénarios SF à adapter. Possibilité de commande. 1888, avenue des Glières, 74300 Cluses. Tél : (16) 50 96 04 01.

LES BONNES OCCASES... VEND

• Livres AD&D + modules. Prix à débattre. Olivier Bacqué, 10, allée des Hauts-Dimanches, 78430 Louveciennes. Tél. : 39 69 31 17.

• 7 Livres dont vous êtes le héros : 16 F l'un. Liste sur demande contre un timbre de 2,20 F. Philippe Ronnebury, 3, rue de Riedwihr, 68000 Colmar. Tél. : 89 23 83 64.



• 2e DB Normandie, très bon état : 110 F. Calculette TI30 LCD, 50 F. Franck Lorin, 24, rue des Champs-Guigniers, 28200 Châteaudun. Tél. : 37 45 31 40.

• D&D boîte de base + 2 modules + feuilles de personnages : 125 F. Pour AD&D, Player et Master Book : 150 F l'un ou 270 F les deux. Traveller boîte de base + 2 scénarios + 2 livres : 140 F. TI 57 programmable avec manuel : 100 F. Tél. : 94 96 56 19.

• Canon XO7 + imprimante X710 + magnéto + cassettes utilitaires et jeux... 4 000 F (ou vente séparée). Karim Bouteldja, 50, Lot. « Les Meissonniers », 83260 La Crau. Tél. : 94 66 29 21.

• TI 57 LCD : 220 F ; *J&S* nos 11, 12, 15, 16 et 20 à 23, 15 F pièce ; 5 livres-jeux (Gallimard), 14 F pièce + jeux D&D. Alexandre Martinez, Chemin de la Combe 1, 1111 Tolochenaz, Suisse. Tél. : 021 71 00 96 de 16 h à 18 h.

• FX702P + interface Fa2 + 1 livre de 50 programmes + 1 livre de 25 programmes : 900 F. Olivier Boisseron, la Plante aux Flamands, bat B 3, p. 311, 95350 Saint-Brice. Tél. : 34 19 23 83.

• 11 livres-jeux + 1 Quête sans fin + 1er tome de la Saga du Prêtre Jean, 18 F chaque ou le tout pour 200 F. Xavier Leroy, 52, rue Rennequin, 75017 Paris. Tél. : 42 67 81 76.

• CPC 464 en couleur + lecteur de disquettes avec de nombreux jeux + livres. Paul Santrot, 170, boulevard du Président-Wilson, 33000 Bordeaux. Tél. : 58 81 95 18.

• Documentation du jeu The Bard's Tale sur Apple II, traduite en français sur disquette. Tél. : 45 07 24 79. Demander Marc.

• B17 Queen of the Sky neuf avec Trad : 200 F + Role aid pour Adv D&D : 100 F. Marc Mota, La Rouvière, Bat G6, 13009 Marseille.

• Logiciels originaux d'aventure sur Oric Atmos : la Chapelle maudite, Krigstory... cassette : 65 F, disquette Jasmin : 120 F. Pierre Mussard, 19, boulevard de la Croix-Rousse, 69004 Lyon.

• Waterloo de International Team : 200 F. Thierry Gros, 16, allée d'Anjou, 38130 Echirolles.

• Livres dont vous êtes le héros : 18 à 20 F chaque. Tél. : 97 05 12 81 après 17 h. Demander Eric.

• ZX Spectrum PAL-UHT + une cinquantaine de logiciels et programmes divers + 8 livres de programmation + magnétophone : 2 000 F. TI 57 II, 160 F, l'Appel de Cthulhu, 100 F et Frontières de l'Empire : 50 F. Tél. : 39 76 27 94 après 19 h. Demander Alex.

• Figurines type médiéval. Loïc Mangin, 10 bis, rue des Soupirs, 78640 Neauphle-le-Château.

• Boîte de jeux Féerie + dés à 4, 8, 10 et 12 faces. 170 F. 2 Livres dont vous êtes le héros : 15 F l'unité. Denis Affre, 2, rue de la Seigneurie, 95120 Ermont. Tél. : 34 15 89 61.

• Logiciels originaux Amstrad : Meurtre à grande vitesse 170 F ; Winter Sports 140 F ; Bruce Lee 145 F ; Hacken 145 F ; Franck Bruno's Boxing 140 F ou 200 F les 5. Jean-Christophe Bas, 90, rue du Commandant-Charcot, 69005 Lyon. Tél. : 78 36 15 22.

• Jeu d'échecs électronique Chess Traveller, 8 niveaux, 350 F. Serge Sautereau, 104, faubourg Saint-Denis, 75010 Paris. Tél. : 42 46 83 54.

• Gang des Traction avant, Little Big Horn, Dune, Fief, 110 F chaque + jeu de la Préhistoire, 50 F ; Jeu des Grosses Têtes, 120 F + Ordinateur de jeux Vidéopac 7200, 700 F et cassettes, 130 F l'une. Olivier Rival, 2, rue Jean-Moulin, 38470 Vinay.

• Oric 1 (48 K) + microdisk + télévision + interface manette + manette de jeu + livres + 200 logiciels : 3 500 F. André Dumont, 35, avenue de Lacanau, 13700 Marignane. Tél. : 42 88 68 11.

AVIS

• Warhammer, 100 F ; D&D (Basic français + expert anglais), 120 F ; Ace of Aces, 100 F ; Sensur Chess, 600 F. Benoît Imbert, 32, rue Gambetta, 31000 Toulouse. Tél. : 61 21 21 86.

• 6 Livres dont vous êtes le héros, au prix de 100 F. Djemili, Les Violettes nº 16, Pyanet, 83400 Hyères.

• TI99/4A + magnétophone + câbles + Basic étendu + TI CALC + livres et journaux (+ de 200 listings) : 2 000 F. Tél. : 42 42 75 22.

• EXL100 + clavier professionnel + magnétophone + Modem V22, V23 reverse + interfaces : RS 232, Centronic avec câble, + Exelmémoire + 2 manettes + logiciels : 2 990 F. Xavier Heres, 168, rue du Fenouil, 04100 Manosque. Tél. : 92 72 18 85.

• Kroll & Prummi, 100 F + 17 Livres dont vous êtes le héros, 150 F + Flight for the sky, 150 F, + Gang Buster, 180 F. Tél. : 56 81 54 69. Demander Benoît.

• Commodore 64 + lecteur disquettes 1541 + lecteur cassettes 1530 + Interface péritel + revues + logiciels jeux et utilitaires : 4 500 F. Tél. : 34 69 92 55.

• Wargame Alesia, 150 F. Nam Vo-Tuan, 23, rue du Général-de-Gaulle, 77124 Villenoy.

• Vends ou échange contre programmes pour Commodore 64, Légendes et Légendes celtiques. Tél. : 75 04 32 18 ou 75 34 68 51. Demander Pierre-Emeric.

• Apple IIe 128 Ko + Drive + moniteur N/B + livres + joystick + nombreux programmes : 7 000 F. Tél. : 87 60 28 07. Demander Sébastien.

ACHETE

• Monsters Manual I, Oriental Adventures, Legend Lore de AD&D. Franck Darras, 30 rue Montesquieu, 80000 Amiens. Tél : 22 43 47 27.

• livres de SF (Lattès) : la Saga des Runes (4 volumes) de M. Moorcock ; les Chroniques de Tornor (4 volumes) de E. Lynn. Stéphane Jacques, Apt. 733, 1 rue R. Surcouf, 80090 Amiens. Tél : 22 53 85 12.

• Battlebikes, Maléfices et Rêve de Dragon à prix réduits. Tél : 92 23 01 32. Demander Marcel (aux heures de repas).

• Série complète (de 1 à 8) de la Saga du Prêtre Jean. De 150 à 200 FF. Vincent Mattier, avenue de Honay 7, 1110 Morges, Suisse. Tél : 021/71 03 85 après 18h.

• vieux numéros de *J&S* (du nº 1 à 11). Pietro Cremona, Via Campi 48, 41100 Modena, Italie.

ECHANGE

• nombreux programmes pour Apple II (plus de 300 logiciels). Erick Robertson, allée de la Chênaie, 83120 Sainte-Maxime. Tél. : 94 96 56 19.

• D&D boîte de base contre JdR égale valeur (Maléfice...) ou autre jeu (Baston, Diplomacy, Trivial Pursuit...). Sébastien Lapaque, 3, square Arago, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 34 60 39 62. (le week-end).

• plus de 200 jeux sur C64 en cassettes : Impossible Mission, Pit Stop II, etc. Alain Montoya, route de Villieu, 01800 Méximieux.

• jeux d'aventures sur cassette pour C64. Hélène Sadous, 34, boulevard des Roses, 69800 Saint-Priest.

• les Grottes de Katle + le Gouffre maudit + la Traversée infernale + l'Œil du sphinx + la Forteresse d'Alamuth contre A la poursuite de Conn Ruadan + J&S 38, 39, 32. Fabrice Rocchicciolì, 223, avenue du Général-de-Gaulle, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48 71 32 45.

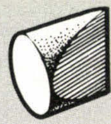
• Ultima III, Flight Simulator II contre F15 Strike Eagle de Ultima IV ou Jet Us (simulateur). Jérôme Fath, 41, avenue des Alpes, 1820 Montreux, Suisse. Tél. : (19.41) 021 63 25 00.

SOLUT

PAGES 30 ET 31

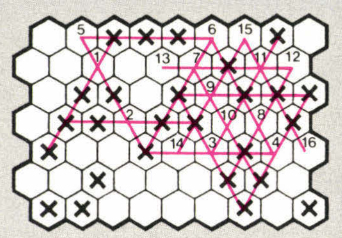
Récréation (par Bernard Myers):

1.
Il s'agit d'un rouleau taillé en biseau. La vue D étant la forme ci-dessous vue de gauche, la C vue de face, la B de droite et la A du dessus.



2.
GACHIS, CREUSET, DEFIGURE, CALMANT, PAQUERETTE, ETUVE

3.
On peut réaliser 16 alignements.



4.
((5+3) × (4 + (4× (5 − 2)))) : 2 = 64

5.
LE MONDE EST UNE CAMERA: SOURIEZ S'IL VOUS PLAIT.
Le premier L à sept heures, roue de gauche
E à 4 heures, roue de droite.

6.
On ne peut distribuer un jeu de 54 cartes de façon égale qu'entre 2, 3, 6, 9, 18, 27 ou 54 joueurs. Selon l'énoncé, ils sont plus de 3. Le nombre total de points, 420, n'est pas divisible par 9, 18, 27 ou 54: ils étaient donc 6.

7.
DESAVANTAGEUSEMENT
AVANT - AVANTAGE - AVANTAGEUSE - AVANTAGEUSEMENT - DAGUE - DATES - ENVASE - ETAGE - SAVANT(ES) - SAVATE - SAVANE(S) - SEMENT - SENAT - USENT - (etc)

8.
Par tâtonnements successifs, on trouve qu'il doit y avoir:

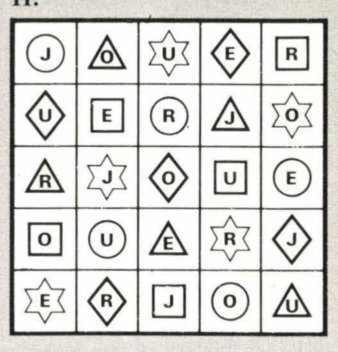
4 pièces de 1 franc	4,00
2 jetons de 70 centimes	1,40
23 pièces de 20 centimes	4,60
TOTAL	10,00

9.
Le bureau est ouvert, exceptionnellement, mais comme il va fermer dans quinze minutes, vous ne pouvez pas entrer.
Il était fermé le jeudi 14 juillet (férié) ainsi que le lendemain vendredi 15. Il est fermé le samedi et le dimanche comme d'habitude. Normalement, il devrait être fermé le lundi car le 18 est le troisième lundi du mois. Mais cela ferait 5 jours de fermeture consécutifs, il y a donc ouverture exceptionnelle avec les horaires spéciaux (fermeture aux heures d'hiver), c'est-à-dire 17 heures. Mais cela fait moins de 20 minutes avant la fermeture...

10.



11.



12.
25 minutes.

13.
GRISETTE - AMBIANCE - PORTIERE - MERCERIE - FONCTION - DISTRAIT - VENDREDI - TRACEUSE

14.
ANCRE CRANE
CASTE ACTES
ISARD RADIS
ELIDA IDEAL
REPAS EPARS

15.
Rouge
Si Rouge dit oui, il est impossible de savoir qui ment. Comme le policier le sait, il faut que Rouge ait répondu non. Donc ils mentent tous les deux, et, ainsi, Rouge est Louis.

16.
Somme dans chaque secteur = 77 (28, 7, 15, 8, 19, etc.)

17.
C, tourné 45° dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, loge entre B, D, F et H.

18.
48 boîtes.
Le poids de chaque colonne = le plus bas dénominateur commun, c'est-à-dire 60.
Donc: 10 boîtes de 6 kg; 15 boîtes de 4 kg; 12 boîtes de 5 kg; 5 boîtes de 12 kg; 6 boîtes de 10 kg. Total: 48 boîtes.

PAGES 38 ET 39

Problèmes impossibles ? (par Gilles Cohen) :

LES TROIS FILLES DU CONCIERGE

Ecrivons la décomposition de 36 en produit de 3 facteurs, ainsi que la somme des facteurs obtenus.

1 + 1 + 36 = 38
1 + 2 + 18 = 20
1 + 3 + 12 = 16
1 + 4 + 9 = 14
1 + 6 + 6 = 13
2 + 2 + 9 = 13
2 + 3 + 6 = 11
3 + 3 + 4 = 10

Seul le total 13 me laissait dans l'incertitude (6,6,1) ou (9,2,2). Celle-ci disparut quand j'appris que le concierge avait une aînée, qui a donc 9 ans, tandis que ses sœurs (jumelles ?) en ont 2.

LES QUATRE FEMMES DE BARBE-BLEUE

Décomposition de 108 en produit de quatre facteurs et total :

1 + 1 + 1+108 = 111
1 + 1 + 2+ 54 = 58
1 + 1 + 3+ 36 = 41
1 + 1 + 4+ 27 = 33
1 + 1 + 6+ 18 = 26
1 + 1 + 9+ 12 = 23
1 + 2 + 2+ 27 = 32
1 + 2 + 3+ 18 = 24
1 + 2 + 6+ 9 = 18
1 + 3 + 3+ 12 = 19
1 + 3 + 4+ 9 = 17
1 + 3 + 6+ 6 = 16
2 + 2 + 3+ 9 = 16
2 + 3 + 3+ 6 = 14
3 + 3 + 3+ 4 = 13

Seul le total 16 donne lieu à une incertitude, qui disparaît quand je me rappelle que Gaëlle a au moins deux ans d'« ancienneté ». Année de mariage : 6, 3, 2, et 2.
Le concierge a épousé Emilie il y a 7 ans, en 1979.
Au fait, de qui sont les deux dernières filles du concierge ?

LES TROIS BERETS

Une chose est sûre : je ne vois pas deux bérets rouges, sans quoi je conclurais aisément que j'ai un béret vert.
Si Paul voyait un béret rouge, il saurait, sachant que je ne vois pas deux bérets rouges, qu'il a un béret vert. Or il ne conclut pas ; c'est donc qu'il voit un béret vert dans le dos de Serge, qui annonce donc : « Mon béret est vert ! ».

LE DOSSARD DE JULIE

Si j'ignore la couleur de mon dossard, c'est que je ne vois pas devant moi 2 Bleus, 1 Rouge (je conclurais BLANC) ou 2 Blancs, 1 Rouge (conclusion BLEU). Si Paul voyait :

— 2 Bleus : sachant que je ne vois pas 2 Bleus, 1 Rouge, il conclurait BLANC.
— 2 Blancs : pour les mêmes raisons, il conclurait BLEU.
— 1 Bleu, 1 Rouge : il conclurait BLANC.
— 1 Blanc, 1 Rouge : il conclurait BLEU.

S'il ne peut conclure, c'est qu'il voit 1 Blanc, 1 Bleu.
Serge annonce : « J'ai un dossard bleu. »
C'est parce que le dossard de Julie est blanc.

PAGES 64 ET 65

Ludoquiz (par Benjamin Hannuna) :

1b - 2b - 3a - 4a - 5a - 6b - 7b - 8b - 9c - 10c - 11a - 12b - 13b - 14a - 15a - 16c - 17a - 18c - 19a - 20b - 21c - 22c - 23c - 24c - 25a - 26a - 27c - 28b - 29a - 30a

PAGES 70 ET 71

Drôles d'opérations (par Louis Thépault) :

Nombres croisés :

	A	B	C	D	E
A	1	5	6	2	5
B		4	5	6	7
C	1	1	5		5
D	1		3	3	5
E	7	6	6	9	5

du Romain :

L'opération ne contenant ni 0, ni 10, chaque fois que le chiffre X se présente, il s'agit du 9 qu'on peut isoler.
Dans la colonne précédente, il n'y a donc pas de retenue. Si un 1 précède 9, aucune combinaison ne permet de l'obtenir. Le chiffre qui le précède est donc un 6 qui ne peut s'obtenir que par IV (4) + II (2), ce qui donne :

	IV	III	II	VIII
+	II	VI	I	III
=	VI	IX	IV	I

Le total est alors 6 9 4 1, 6 9 1 5 1 ou 6 9 1 6. Après quelques essais rapides, on trouvera la seule solution :

	IV	III	II	VIII
+	II	VI	I	III
=	VI	IX	IV	I

ou

	4	3	2	8
+	2	6	1	3
=	6	9	4	1

Ordre croissant ou décroissant :

Par tâtonnements successifs, on trouve assez rapidement :
13 × 6 = 78
2 × 34 = 68
86 × 5 = 430

Domino-puzzle :

Le premier domino du résultat est 1-0.
Le premier chiffre du multiplicateur ne peut être 1 (il faudrait deux couples de dominos identiques). Il vaut donc au moins 4.
Le deuxième produit partiel n'ayant que quatre chiffres, le premier chiffre du multiplicande vaut au plus 2. Seules solutions possibles pour le premier domino du multiplicande : 10 ou 12.
Le multiplicateur vaut donc alors au moins $\frac{10\,10\,44}{12\,98} = 78$
Seules possibilités : 85 - 86 - 89 - 98 ou 96.
On exclut 85, 86, 89 (par raisonnements, bien sûr !).
Le multiplicateur est donc soit 98, soit 96. Le multiplicande commence alors par 10 et le deuxième produit partiel commence par le deuxième des deux dominos (9-8)-(9,6) non pris comme multiplicateur.
La solution s'obtient alors facilement :

```
       1 0 6 8
   ×       9 8
   -----------
       8 5 4 4
     9 6 1 2
   -----------
   1 0 4 6 6 4
```

Permutation nonantienne :

Le 1 ne peut être le dernier chiffre d'une multiplication (il y aurait deux chiffres identiques).
Il ne peut être le premier chiffre d'un multiplicateur. Le résultat commencerait aussi par 1.
Il ne peut terminer le résultat : les quatre cases terminant les multiplicateurs ne peuvent plus contenir que trois autres chiffres impairs différents de 5.
Si 1 permute avec 7, le résultat commencerait par 7 (impossible).
Le chiffre 1 reste donc à sa place.
Le dernier chiffre du résultat est obligatoirement pair.
Si 4 permute avec 8, cela devient :
• 4 × • = 1 • 8 = • × • •
3 permute alors soit avec 2, soit avec 7.
permutation (3-7) • 4 × 7 = 138 = • × • • (impossible)
permutation (3-2) a4 × 2 = 1e8 = • × 3 • (impossible pour a-e).
En continuant les permutations avec 4-2 et 4-5
permutation (4-2) • b × c = 1 • 2 = g × 4.
g vaut alors 3 d'où permutation 3 avec 6, c vaut 6 et b vaut alors 7, d'où permutation 7 et 8 et le résultat vaut 182, non divisible par 6, etc.
La solution est : 78 × 2 = 156 = 4 × 39
Permutations réalisées : 4 avec 6, 5 avec 7, 2 avec 3, les chiffres 1, 8 et 9 restant en place.

Nombres en lettres :

Commencez par répertorier les nombres en fonction du nombre de lettres qu'ils contiennent :
2 lettres : 1
3 lettres : 6 et 10
4 lettres : 2, 5, 7, 8, 9, 11, 100
5 lettres : 3, 12, 16, 20, 1 000
6 lettres : 4, 13, 15, 30, 101
7 lettres : 17, 18, 19, 80 (octante), 90 (nonante), 106, 110, 1 001.

SOLUTIONS

La seule possibilité pour l'addition est alors :

						U	N
+					S	I	X
+				C	I	N	Q
+			T	R	O	I	S
+		Q	U	A	T	R	E
=	D	I	X	N	E	U	F

et pour la multiplication :

				S	E	P	T
×				O	N	Z	E
×		T	R	E	I	Z	E
=	M	I	L	L	E	U	N

PAGES 74 ET 75

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna) :

Du coq à l'âne :
- MOI, MOT, MUT, EUT, EUX
- EST, EUT, SUT, SUD
- LORD, LORS, LODS, LADS, LADY
- PERE, PIRE, FILE, FILS
- NUAGE, SUAGE, STAGE, OTAGE, ORAGE

Les cousins:
- CAPITALE, CAPITOLE, CAPITULE
- CABOTAGE, RABOTAGE, SABOTAGE
- PENTODE, PENTOSE
- POETE, PONTE, PORTE, POSTE
- LINIERE, MINIERE, PINIERE
- BIOTOPE, BIOTYPE
- DURAUX, MURAUX, RURAUX, SURAUX
- CAMPAS, CAMPES, CAMPOS, CAMPUS
- TENAIS, TENDÎS, TENNIS
- CADET, CAGET, CARET, CAVET

Les anagammes:
- MUSELER + A = MEULERAS
+ I = MEULIERS, LUMIERES
+ G = GRUMELES, REMUGLES, MERGULES
+ U = EMULSEUR
+ E = REELUMES

- FENDAIS + R = FENDRAIS, FEINDRAS, FRIANDES
+ O = INFEODAS
+ U = FINAUDES
+ A = FAISANDE
+ I = DENSIFIA
+ T = DEFIANTS

Mini-tirages :
AULNE, AMUIR, ULEMA, PATIO, PAGRE, AIEUL, AUDIT, SONAR, ROUND, MOSAN.

Les anaphrases:
- BREVETER, VERTEBRE
- DECEVOIR, DIVORCEE
- SNOBEREZ, BRONZEES
- ENCOURRA, RANCŒUR
- CANTINIERE, INCERTAINE

Les anagrammes croisées :



	S		P		I		A	
P	A	T	R	O	N	A	L	E
	C		I		E		I	
S	O	M	M	E	L	I	E	R
	L		E		E		N	
N	E	V	R	O	G	L	I	E
	V		O		A		S	
B	A	S	S	I	N	E	T	S
	S		E		T		E	

Jarnac !
La filière:
OTE, TOME, MOITE, MITOSE, SOMITES, SCOTISME, MASSICOTE

Coup de Jarnac :
EMBU, RUMBA, CIBARE, TABLARS, MISCIBLE, OBSCURITE

PAGE 80

Petits comptes (par Louis Thépault) :

Géante !
Le roi de ◇ (elle mesure 16 ares (80 × 20), et César est le roi de ◇. (Intellectuel, non ?)

Deux fois dix :
Il fallait considérer DIX comme étant le nombre 509 en chiffres romains. Le résultat est alors 509 + 509 = 1 018 qui, traduit en chiffres romains s'écrit :
M X V I I I.

Combien de pages ?
43 est un nombre premier. Toutes les pages du dernier chapitre ne comportent donc pas le même nombre de chiffres. Le dernier chapitre comporte de ce fait, une page dont le numéro est une puissance de 10.
Ce ne peut être le 10. Le dernier chapitre aurait alors au moins 43 ÷ 2 = 21 pages, et le premier 20 pages ; par conséquent, la page 10 ne peut être en dernier chapitre. Ce ne peut être 1 000. Le dernier chapitre aurait au maximum : 43 ÷ 3 = 14 pages, et la somme des pages des précédents serait inférieure à 1 + 2 + 3 + ... + 13 soit nettement inférieure à 1 000. Le dernier chapitre comporte alors la page 100.

Si n est le nombre de pages du dernier chapitre inférieur à 100, celui supérieur ou égal à 100 est donné par la formule :

$$p = \frac{43 - 2n}{3}$$

n vaut donc soit 2, 5, 8, 11, 14, 17 ou 20.
Pour chaque n, on trouve p, le nombre de pages du dernier chapitre, (n + p) la dernière page du chapitre (100 + p−1) ; puis, par analyse rétrograde, le nombre de pages du précédent et sa dernière page, cette analyse devant conduire à un chapitre finissant par la page 0.
Cette solution est donnée pour n = 8 qui donne p = 9 qui donne n + p = 17 pages au dernier chapitre qui se termine à la page 108.
Le livre à 8 chapitres et 108 pages.

PAGES 82 ET 83

Echecs:

1. Tf2!!, T×f2 (les autres coups de Tour reviennent au même) 2. Dh5+, Dh7 (ou 2. ...Rg8; 3. De8+!, Rh7; 4. Dh5+ etc...) 3. De8+, Dg8; 4. Dh5+ etc.
(Nedwezki-Kampen, 1955)

2. 1. F×d4!, D×e2; 2. Cf6+, Rf8 (et non pas 2. ...Rg7 ou 2. ... Rh8 à cause de 3. C×e8+ et 4. T×e2) 3. C×h7+!, Rg8 (3. ...Re7??; 4. T×e2+); 4. Cf6+, Rf8; 5. Ch7+ etc.
(Alekhine-Mezirov, 1933)

3. 1. ...C×f2!!; 2. R×f2, De3+; 3. Rg2, Dd2+! (la Te8 non protégée empêche les noirs de capturer c1 ou d3 sans échec) 4. Rh3 (forcé sinon les noirs prennent c1 ou d3 avec échec) Dh6+; 5. Rg2 (5. Dh4?, D×c1!) Dd2+ etc.
(Padevsky-Keres, 1956)

4. 1. ...T×f3+!; 2. g×f3 (2. F×f3?, F×c4+ et 3. ...D×b5) Fh3+; 3. Re1, Dg1+; 4. Rd2, Dg5+!; 5. Re1 (5. Rd3??, Ff5 mat) Dg1+ etc.
(Ragozin-Sokolsky, 1954)

5. 1. De6+, Rh8; 2. Cg6+!, h×g6; 3. Dh3+, Rg8; 4. De6+ etc.
(Levenfisch-Zubarev, 1933)

6. Les blancs viennent de jouer Tb3×b7, attaquant d'un coup la Dame noire et menaçant Fg6 mat, ce qui empêche l'adversaire de capturer quoi que ce soit, mais il suivit 1. ...e4!! (empêchant le mat et menaçant d'échanger les Dames puis de prendre b7 ou e6) 2. D×a4, F×h2+; 3. Rh1, Fg3+; 4. Rg1, Fh2+ etc.
(Simagin-Aronin, 1947)

7. 1. ...Fe1+!; 2. R×e1, Dg1+; 3. Rd2, Dd4+; 4. Re1, Dg1+ etc.
(Konovalov-Mordkovic, 1957)

8. 1. T×h5!!, T×h5; 2. D×g4+, Rh6; 3. D×h5+!! (aussi beau qu'inattendu) R×h5; 4. g4+!, R×g4 (4. ...Rh6?; 5. g5+!, D×g5; 6. f×g5+, F×g5; 7. Rg2! et les blancs sont mieux) 5. Fe2+, Rf5; 6. Fd3+, Rg4; 7. Fe2+, Rh3; 8. Ff1+, Rg4; 9. Fe2+ etc.
(Geller-Notaros, 1979)

9. 1. Fb6!!, D×b6 (sinon 2. F×a5) 2. C×f6+, g×f6; 3. F×h7+!, R×h7 (3. ...Rg7; 4. Dg4+!) 4. Dh5+, Rg7; 5. Dg4+ etc.
(Littlewood-Hindle, 1963)

10. 1. Cf5+!!, g×f5; 2. T×h7+!!, R×h7; 3. D×f5+, Rg7 (3. ... Rh6?; 4. Th8+!); 4. D×g4+, Rf6; 5. Df4+, Rg6 (5. ...Re6; 6. De5+!); 6. Dg4+, Rf6 (6. ...Dg5?; 7. Tg8+!) 7. Df4+ etc.
(Speelman-Ree, 1978)

11. 1. ...T×f2+!; 2. R×f2, Dd2+!; 3. Rg1, De1+; 4. Rh2, Df2+; 5. Rh3, Cf4+!!; 6. Tg×f4! (sinon 6. ...D×g3+! forçant le pat) Dh2+!; 7. Rg4, D×g3+; 8. Rf5, D×f4+! et il faut bien se résoudre à prendre la Dame et accepter le pat.
(Chernetsky-Nordijk, 1953)

12. 1. C×g6!!, f×g6 (les noirs étaient menacés de mat par Th8) 2. Th8+!! (et non 2. f7+?, R×f7; 3. Th7+, Rf8; 4. Th8+, Re7! et le Roi s'échappe) Rf7! (2. ...R×h8??; 3. f7+! puis 4. f×e8=D) 3. Th7+, Rg8; 4. Th8+ etc.
(Kensmin-Davidson, 1958)

PAGES 84 ET 85

Scrabble :

Les Benjamins :

• avec ALOSE, on peut faire : ALCALOSE
• avec RETIQUE, on peut faire : APORETIQUE, APYRETIQUE, DIURETIQUE
• avec DACTYLE, on peut faire : SYNDACTYLE, TRIDACTYLE
• avec AMANT, on peut faire : AFFAMANT, ENGAMANT, ENTAMANT, INFAMANT, RETAMANT

Partie préparée :

1. CELADON en H4, pour 76 points
2. ETAYERA en I4, pour 114 points
3. RIFAINE en G7, pour 96 points
4. CASERNE en J6, pour 109 points
5. AVOISINAI en 11D, pour 126 points
6. PIPELET en K1, pour 92 points
7. HOQUETER en 13C, pour 98 points
8. SINISEE en M7, pour 81 points
9. UNISEX(E) en L3, pour 157 points
10. OUAO(U)ARON en D6, pour 68 points.

Le coin du stratège :

De nombreux coups envisageables, dont, par ordre décroissant :
SKATES en 2E pour 37 points ; STEAK ou SKATE en K4 pour 36 points ; SAKES en 6H pour 34 points ; SKEET en J1 pour 34 points ; TEKS en 2H pour 33 points ; KVAS en 3F pour 33 points ; TAVELAS en 3C pour 30 points ; VAS en 6F pour 30 points.
Il faut en fait garder le K, et jouer le dernier coup cité : VAS en 6F pour 30 points.
En effet :

• on garde un excellent reliquat (EKLST), qui permet même d'espérer un scrabble (TELESKI, LAKISTE...), tout en fermant plusieurs places dangereuses (particulièrement le quadruple en E5) ;
• si l'adversaire rallonge VAS verticalement (ENVASA, ENVASE,...) on est sûr de pouvoir jouer au moins 34 points avec SKEET, en J2 ;
• s'il rallonge VAS horizontalement en faisant IL et VASE, on jouera KILTS en 5G pour 44 points ;
• s'il rallonge VAS horizontalement en faisant IN et VASE, on jouera SKEET en E4 pour 36 points ;
• s'il ne touche pas à VAS, on aura le choix entre KILTS en 5G pour 47 points et SKEET en E5 pour 44 points.

PAGES 86 ET 87

Dames :

1. 1. ...(22-27) ; 2. 32×12 (28-33) ; 3. 39×28 (23×41) (N+)
Miksa (Pologne)-Baliakine (URSS), 8e ronde.

2. 1. ...(24-29) ; 2. 33×24 (19-23) ; 3. 28×19 (17×37) ; 4. 26×17 (12×32) ; 5. 47-42 (14×23) ; 6. 42×31 (N+1)
Teixera (Brésil)-Gantwarg (URSS), 10e ronde.

3. 1. 37-32 et les noirs abandonnent. **ABC.**
A : 1. ...(13-19) ; 2. 29-24 (20×29) ; 3. 33×4 (B+)
B : 1. ...(3-8) ; 2. 33-28 (22×24) ; 3. 30×10 (15×4) ; 4. 25×23 (B+)
C : 1. ...(6-11) ; 2. 42-37 et la menace 3. 37-31, (36×27) ; 4. 32×23 est imparable.
Mitchanski-Lepsic, (Yougoslavie), 4e ronde.

4. 1. ...(19-23) ; 2. 28×10**A** (15×4) ; 3. 25×14 (13-19) ; 4. 14×23, (18×36) (N+)
A : 2. 28×30, (14-19) ; 3. 25×23 (18×36) (N+)
Simonelli (Italie)-Baliakine, 6e ronde.





SOLUTIONS

5. 1. 27-22 (18×27) ; 2. 36-31 (27×36) ; 3. 46-41 (36×47) ; 4. 40-34 (47×22) ; 5. 34×12 (17×8) ; 6. 26×28 (B+1)
Baliakine-Roethof (Suriname), 3e ronde.

6. 1. 39-34 (28×39) ; 2. 29-23 (18×40) ; 3. 27×20 (15×24) ; 4. 43×45 (24-29) (B+1).
Sijbrands-Lepsic, 6e ronde.

7. 1. 27-21 ! (17×26) ; 2. 29-23 (18×29) ; 3. 44-40 (35×44) ; 4. 39×50 (24×35) ; 5. 33×4 (B+)
Sijbrands-Maggiore, (France) 10e ronde.

8. 1. 23-18 (12×34) ; 2. 21×1 (35×44) ; 3. 1×49 (14-19) ; 4. 33-29 (13-18) ; 5. 29-23 ! et les noirs abandonnent.
Kouamé (Côte d'Ivoire)-Clerc (Pays-Bas), 7e ronde.

9. 1. ...(20-24) ; 2. 29×9 (18×29) ; 3. 9×18 (12×21) (N+1)
Issalène (France)-Kouamé, 4e ronde.

10. 1. ...(18-22) !, [met en lumière la faiblesse de la case 42] ; 2. 32-27**A** (22×31) (N+1)
A : les blancs ne peuvent rien faire de mieux contre 2. ...(24-29) ; 3. 33×24, (22×42) (N+)
Rejc (Yougoslavie)-Kouamé, 1re ronde.

11. 1. ...(27-32) ; 2. 38×27, (25-30) ; 3. 24×35, (18-22) ; 4. 27×18, (13×24) ; [un 3- pour -3 qui a isolé le pion central des blancs] 5. 39-34, [pare la menace 5. ...(24-30) ; 6. 35×24 (20×18) (N+1)] 5. ...(24-29) ; 6. 23-19 (29×40) ; 7. 45×34 (4-10) ; 8. 42-38 (9-14) ; 9. 38-33 (14×23) (N+1)
Issalène (France)-Autar (Surinam), 1re ronde.

12. 1. 27-21!! (18×40) ; 2. 32-27 ! (26×17) ; 3. 28-22 (17×28) ; 4. 39-34 ! (40×29) ; 5. 27-21 (16×27) ; 6. 31×4 (14-19) ; 7. 44-39 (11-17) ; 8. 4-27 (12-18) ; 9. 27×30 (25×34) ; 10. 39×30 (B+1)
Lison (Israël)-Martko (Pologne), 1re ronde.

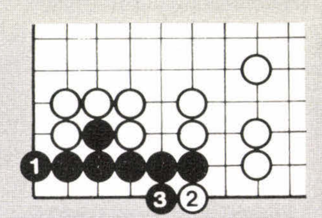
PAGES 88 ET 89

Bridge :

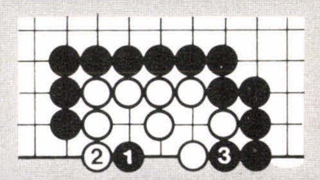
1. Annoncez 1 ♠. Vous n'avez pas le droit d'annoncer votre couleur cinquième, car il faut 10 points pour annoncer une couleur au palier de deux.
2. Annoncez 2 ♣, priorité à la couleur la plus longue.
3. Avec 11 points de soutien, faites une enchère limite à 3 ♦.
4. Si vous avez assimilé les développements du Texas, vous avez compris que l'enchère de 3 ♥ montre un singleton ♠ dans une main 1-3-3-6 (sinon reportez-vous aux nos 37-38-39). Votre main se réévalue, car il n'y a pas de point perdu à ♠ et vous apportez le grand mariage à l'atout. Il faut continuer le dialogue en disant 4 ♣.
5. 3 Sans Atout, car vos points dans les majeures semblent bien inutiles.
6. Comme dans l'exercice 4, votre main doit se réévaluer, poursuivez le dialogue en disant 4 ♦, l'enchère agrée par inférence l'atout ♣ et indique une force dans la couleur nommée dans une main intéressante.
7. 2 ♠. Vous avez une bonne occasion d'appliquer nos récents développements sur les enchères d'essai (voir les nos 40-41). L'enchère signifie que l'ouvreur envisage la manche si le répondant couvre les perdantes à ♠.
8. 2 Sans Atout. Enchère d'essai généralisé.
9. 3 ♥. Vous savez à présent que l'enchère est un barrage, car avec une main forte vous auriez employé une enchère d'essai.
10. Tirer l'As et jouer le 3 pour la Dame. Vous gagnez une levée chaque fois que le Valet est second en Est. Cette manière de jouer ne coûte rien, car avec le Roi second en Est, vous perdrez toujours deux levées (l'impasse au valet réussit, mais vous ne pouvez pas la recommencer).
11. Sans rentrée en Nord, vous devez tirer l'As, puis jouer le 3. Vous gagnerez une levée chaque fois qu'un adversaire aura un honneur doubleton.
12. Si les ♣ sont bien répartis, vous ne pouvez pas perdre. Le manque de rentrée en Nord vous oblige à manier les ♣ avec précaution pour se prémunir contre une répartition 4-1. Prendre l'entame en main, purger les atouts et tirer l'As de ♠. Jouer un coup à blanc à ♣, quel que soit le retour, vous pourrez affranchir un ♣ par la coupe (avec les ♣ 4-1). Vous remonterez au mort grâce au 9 de ♦, il faudra penser à couper le quatrième tour de ♣ avec n'importe quelle carte sauf le 8. Si vous constatez que les ♣ sont 5-0, il vous faudra choisir entre l'impasse à ♥ et un squezze ♥-♣.
Remarque : le fait d'avoir tiré l'As de ♠ avant de jouer les ♣, vous permet de gagner à 100 % si Ouest détient la Dame de ♣ sèche (ou le Valet sec avec un partenaire endormi). En effet dans ce cas, Ouest est obligé de rejouer dans notre fourchette ♥ ou dans coupe et défausse.
13. Vous devez éviter Est qui est le flanc dangereux (un retour ♥ de sa part laisse le déclarant sans défense, en laissant la main à Ouest le déclarant est gardé dans toutes les couleurs). Vous devez donc orienter l'impasse ♣ du bon côté. Pour ce faire, il suffit de remonter au mort avec le Valet de ♦ et de jouer le 4 ♦ pour le 9 ♦.
14. Laisser passer l'entame et quel que soit le retour, jouer en double coupe après avoir tiré les As mineurs.
15. Pour gagner à 100 %, il suffit de laisser passer l'entame. En effet, c'est la seule manière d'affranchir les ♦ sans rendre la main à Est (une contre-attaque ♣ de sa part peut faire chuter le contrat). Sur l'As de ♥, on défaussera un ♦, et l'on affranchira les ♦ par la coupe.
16. Il faut entamer le 9 de ♣. D'après les enchères, votre partenaire est singleton. Vous reprendrez la main avec l'As d'atout et vous donnerez la coupe à votre partenaire en rejouant le 6 de ♣ (carte préférentielle pour un retour ♥ permettant une deuxième coupe).
17. Votre partenaire par son contre vous a signalé qu'il avait des ♥. Préférez l'entame du 7 de ♥ à l'entame neutre d'un Valet mineur.
18. Retournez le 2 ♦. Si Ouest détient l'As de ♥ et la Dame de ♦ (vous gagnerez une levée en affranchissant un ♦ avant que le déclarant n'ait affranchi ses ♥.
19. Les ♠ n'ont pas d'avenir. Il faut rejouer le 10 de ♥, notre fourchette sur le 9 du mort nous permettra de faire trois levées chaque fois que Sud aura As-Valet ou Dame-Valet.

PAGE 91

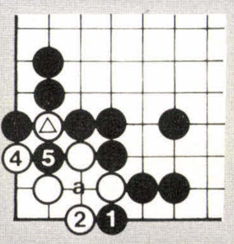
Le Go :



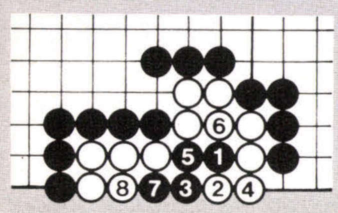
1 : dans le coin, 1 est le point vital pour vivre. Si le blanc peut jouer 1, le noir est mort.



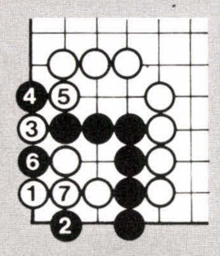
2 : 1 est le point vital. Si le noir commence par 3, le blanc joue 1 et obtient un *Ko*.



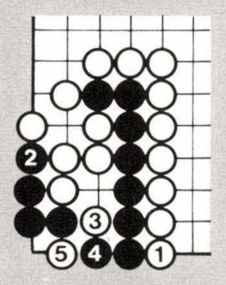
3 : le blanc tente de résister, mais il y a double *Ko* : si blanc reprend en △, le noir prend en **a** et ainsi de suite.



4 : 9 en 5. Il y a deux astuces : après 5, le blanc ne peut pas approcher en 7 ; le sacrifice des quatre pierres crée la faiblesse en 5.



5 : avec 1, blanc menace de vivre (en 2) ; après 7, la forme du coin est morte.



6 : 1 met le noir en *Damezumari ;* après 5, le noir est pris dans un double *Uttegaeshi* croisé.

PAGE 92

1. Bien que l'attaquant ait pu jouer sous 21-20-19, vous ne faites que votre devoir en vous excusant sur le 12 d'atout. C'est le seul moyen de signaler une protection et d'éviter l'uppercut malencontreux d'un tarot majeur en défense.
2. Il y a bien des chances pour que le Petit soit dans les mains du Preneur, mais sait-on jamais. Avec cette main plate, vous êtes en droit d'entamer du 20 d'atout, prometteur du 19, l'Excuse étant une garantie défensive, même si le déclarant prend du 21 et rejoue atout.
3. Voilà l'occasion rêvée de s'excuser. Au second tour de ♣, vous fournissez le 6. Cette tenue explicite de la longue du Preneur ne laisse subsister aucun doute chez vos partenaires qui, l'eau à la bouche, vont se ruer sur leurs atouts.
4. Sur le 21 d'Ouest, vous posez tranquillement le 7 d'atout. L'Excuse, qui serait un arrêt, est évidemment interdite. Par contre, sur le retour atout pour le 17 d'Est, vous placez judicieusement l'Excuse, qui témoigne d'une main forte en tarots et manifeste le désir d'une continuation poussée de la chasse.
5. Petit piège ! L'Excuse destinée à la protection du cavalier de ♦ n'est pas une faute en soi, mais l'expérience prouve que c'est là la seule manière de concéder le mariage au Preneur. Ce gain de temps pour sauver trois point serait néfaste. Mieux vaut s'abstenir.
6. Jouer l'Excuse ne va pas à l'encontre des règles du jeu, mais il est des cas d'exception où il convient de réfléchir. Jouez l'utilité ! Dans cette position, il est préférable d'uppercuter l'attaquant du 17 d'atout, d'autant plus que le Petit, qui n'est pas en danger, entrevoit déjà une porte de sortie à ♦.
7. Voici une situation classique d'expectative. Vous n'êtes pas encore en mesure de présumer du déroulement ultérieur de la donne. L'Excuse montrera deux Bouts et sera un frein destiné à attendre des renseignements complémentaires en vue d'établir un plan de jeu.

PAGE 93

Backgammon:

1. Après avoir écarté rapidement B8B3-B6B3, on peut en venir rapidement, à la lumière des principes de base, à faire B5 avec B10B5-B8B5.
Cependant, pour une fois, il y a mieux à faire: en effet, votre pion en N2 risque d'être enfermé si vous ne réagissez pas immédiatement, et la partie sera alors sérieusement compromise: il est donc prioritaire de frapper pour se dégager, tout en consolidant votre position dans le jan extérieur. Jouez donc N2N7*-N12B10.

2. Si, dans une position similaire, Blanc avait 2 ou 3 pions dans le jan intérieur noir, il faudrait jouer B11B5. Mais ici, Blanc a déjà un avantage significatif à la course, et plus qu'un pion chez Noir; il faut donc éviter de prendre trop de risques, et jouer plutôt la course avec N12B8-B11B10.

3. La première idée, conformément aux principes de base et à une certaine esthétique, serait de jouer N12B8-B6B5, qui amène, sans aucun risque, deux constructeurs importants pour B7 et B4. Mais la question que l'on peut se poser est: quelle est actuellement la priorité? C'est évidemment d'empêcher Noir de faire N5, qu'il a, si on ne réagit pas, deux chances sur trois de faire au coup suivant; un seul moyen: jouer évidemment B6B5 pour dégager un constructeur, mais utiliser le 5 pour frapper avec B6B1*. Maintenant, Noir a à peine plus d'une chance sur trois de réaliser son objectif...

4. Faire B5 avec B8B5-B6B5 n'est pas prioritaire; en effet, cela oblige à casser B8 alors que Noir tient B4.
Il est, d'autre part, beaucoup trop risqué de jouer dans le jan noir N1N4-N1N2: un bon dé chez Noir amènerait rapidement à la catastrophe. On peut envisager N12B9, qui ne laisse que treize chances sur trente-six d'être frappé, et amène un constructeur utile; mais ce mouvement ne permet pas de mettre en jeu les pions surnuméraires de B6.
C'est pourquoi nous préférons un



mouvement apparemment très risqué, mais extrêmement efficace s'il réussit: N12B10-B6B5; on se met en double shot à 6 et à 1, mais pour un total de seulement 20 chances sur 36 (2-2, 3-3 et 4-2 ne frappent pas). De plus, on joue aussi sur le fait que les 6 et les 1 sont déjà utiles autre part pour Noir (construction de N7).

5. Dans cette position où Noir a ses deux pions arrières en B5, vous êtes d'autant moins pressé de faire B3 que cette case ne gêne aucun pion noir. En revanche, la case primordiale à faire ici est B11, qui bloque les pions noirs en B5 aussi efficacement (blocage des 6) que le ferait la case B7 si les pions noirs étaient toujours en B1.
Jouez donc: 0N5-N4B11-N12B8.

6. On peut envisager de frapper le blot en N11, mais cette option, outre qu'elle n'amène pas grand-chose en raison de l'aspect des N12B7-N9B7, permet de faire une case importante, mais laisse un blot en B9.
En revanche, N1N7-N5N7 donne à Blanc un contrôle sur tous les jans, en ne laissant qu'un blot en N1, blot que Noir n'a d'ailleurs aucun intérêt à frapper.

7. Plusieurs jeux sont envisageables:
- B8B4-B6B4 construit B4, dont nous avons souligné l'importance, mais laisse un double shot en 6 et 8; cela dit, le jan intérieur noir n'est pas très dangereux. Ce mouvement a aussi l'inconvénient de laisser Noir jouer dans son jan extérieur sans trop de risques...
- B11B7-B9B7 construit B7, autre case importante en théorie, sans laisser de blot. Mais ce mouvement, comme le précédent, laisse de la liberté à Noir dans son jan extérieur. De plus, si B7 est très utile quand les pions adverses sont en B1 ou B2, elle est moins efficace, quand l'adversaire s'est avancé en B3, que B9, qui bloque les 6.
- N12B9-N1N3 est supérieur aux deux options envisagées ci-dessus; en effet, ce mouvement bloque sérieusement les pions arrières adverses tout en menaçant le jan extérieur noir (le cauchemar que constituerait un 5-5 de Noir ne vous tombera dessus qu'une fois sur trente-six...).

PAGE 94

Othello :

1. D1, forçant 2. C1 ; 3. A4, forçant 4. A3 ; 5. A1.
2. 1. B6 ; si 2. A6 ; 3. G7 ; etc.
si 2. A7 ; 3. A6 ; etc.
si 2. C7 ; 3. A7 ; etc.

PAGE 108

Mots croisés :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	D	E	B	A	R	B	O	U	I	L	L	E	R	■	P
2	E	P	I	C	I	E	R	■	M	U	I	D	■	F	O
3	C	U	L	E	■	R	E	S	P	I	R	A	B	L	E
4	L	I	E	R	R	E	■	T	A	■	E	M	A	I	L
5	A	S	■	B	A	T	T	O	I	R	S	■	T	R	I
6	R	E	C	E	L	■	A	P	R	E	■	F	E	T	E
7	A	M	I	■	L	O	I	■	E	F	F	E	L	■	R
8	T	E	L	L	I	E	R	E	■	L	A	R	E	S	■
9	I	N	■	A	D	R	E	S	S	E	R	■	T	A	S
10	O	T	A	G	E	S	■	S	I	T	I	N	■	M	I
11	N	■	B	U	S	T	I	E	R	■	N	U	C	A	L
12	■	S	E	N	■	E	N	S	E	V	E	L	I	R	■
13	D	E	T	E	N	D	U	■	N	A	U	S	E	E	S
14	A	V	I	S	E	■	L	I	E	U	S	■	U	S	A
15	M	E	R	■	F	I	E	L	■	D	E	U	X	■	X

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	P	E	T	O	M	A	N	E	S
2	A	G	O	N	I	S	A	N	T
3	Y	R	U	■	T	A	R	S	E
4	S	A	R	D	E	■	V	A	R
5	A	T	T	A	R	D	A	I	T
6	G	I	E	N	■	■	■	S	O
7	I	G	R	■	O	B	E	I	R
8	S	N	E	S	■	A	N	N	E
9	T	U	A	■	O	S	S	A	U
10	E	R	U	P	T	I	O	N	S
11	S	E	X	U	A	L	I	T	E

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

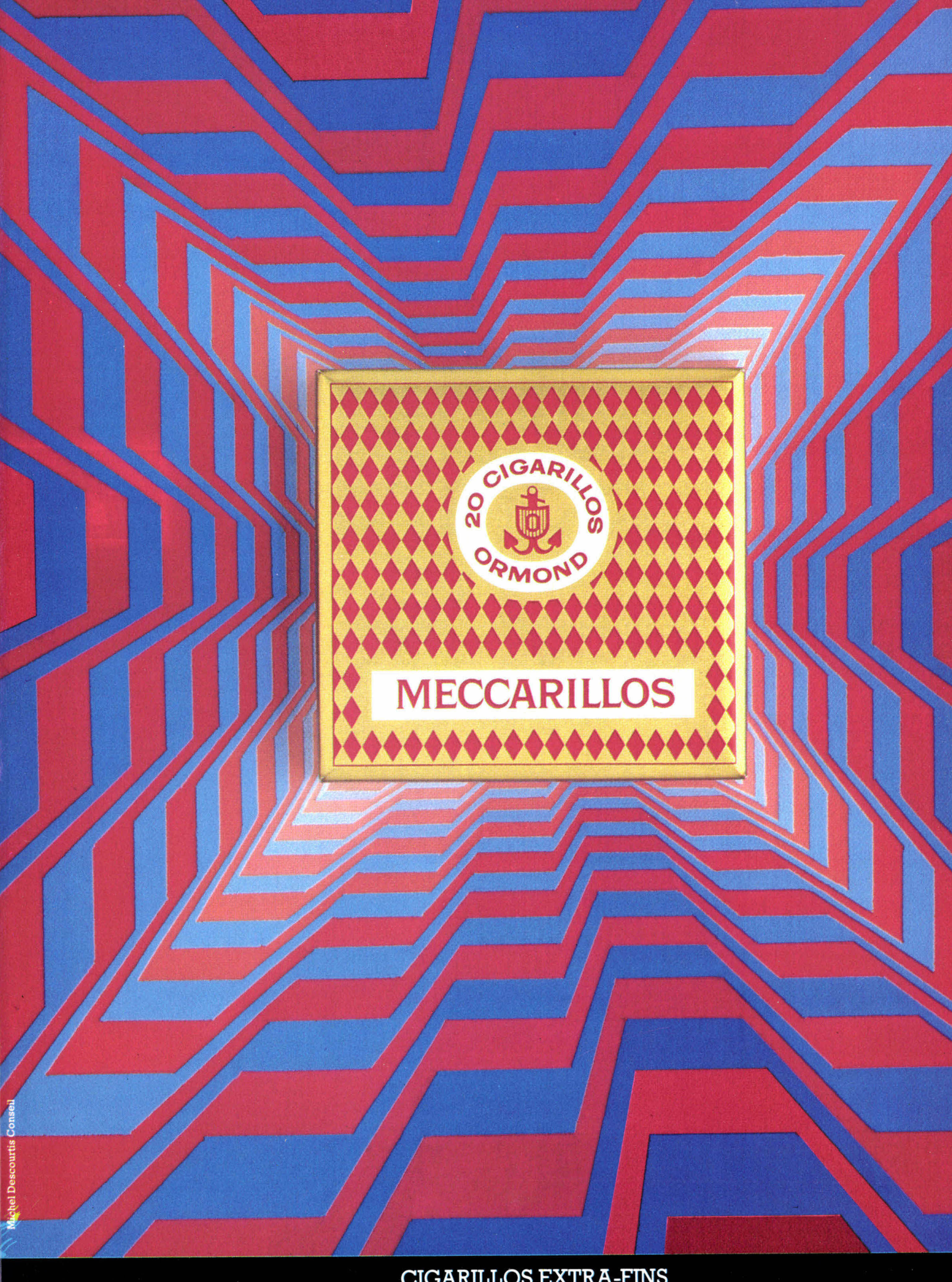
Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Roger Goldberger
Abonnements
et anciens numéros :
Susan Tromeur
assistée de
Christiane Hannedouche
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Marie Cribier
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Directeur commercial
Groupe Excelsior Publications :
Ollivier Heuzé
Service publicité :
Marie-Christine Seznec
Eric Stevenson
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02



Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F ;
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication : Jacques Dupuy.
Dépôt légal nº 1248.
Imprimé en France par Techni-Graphic.
Nº de commission paritaire : 62675.
Photocomposition et Photogravure : Dawant

Ce présent numéro a été tiré à 121 800 exemplaires.


20 CIGARILLOS
ORMOND
MECCARILLOS
Michel Descourtis Conseil
CIGARILLOS EXTRA-FINS



Il vaut mieux ne pas y jouer la nuit.

Illustration Garcia conception : Creabilis innovation Lyon





